16

START MICRO MAGAZINE

ST/STE FALCON

Start Micro Magazine

n°16

AVRIL 1994

KEFTAL 1.0 :
Créez des textures

HISOFT BASIC 2.10
• MIEUX QUE LE GFA

PRISMPAINT 2.0
• SYNTHÈSE DU RAYTRACING

TÉLÉCHARGEMENT
• 36 NOUVEAUTÉS

BACKTRACK
• ÉCOUTEZ DES .MOD

DISQUETTE INCLUSE
- ARCHISM
- 55 CLIPARTS
- 4 IMAGES
- NOS LISTINGS
- UN UTILITAIRE POUR RÉPARER LA DISQUETTE 15

NOUVEAU :



RUBRIQUE JAGUAR
RUBRIQUE LYNX

L 5748 - 16 - 38,00 F

SOMMAIRE

Direction des rédactions : Serge Fenez
Rédacteur en chef : Patrick Marcelli - Maquette et mise en page : Trait d'Union Publications - Ont collaboré à ce numéro : **S. Coulibaly, P.J. Goulier, A. Lioret, H. Piedvache, A. Pignard, Y. Pholipps, L. D., P. Leclercq, B. Christen. Start Micro Magazine** est édité par **FC Press**
BP 225 - 92306 Levallois-Perret Cedex - Tél : (1) 47 58 03 26
RC: B 388 902 439 - Commission Paritaire 74048 et ISSN en cours
Gérant, Dir de la publication : C. Famy
Principaux associés : C. Famy et N. Nobyn
Dépôt légal: 1er trimestre 1994 - Imprimé par BL Graphique à Toul.

Un bulletin d'abonnement se trouve en page 34.

VIVE LA MICRO !

Les éditeurs ont la pêche

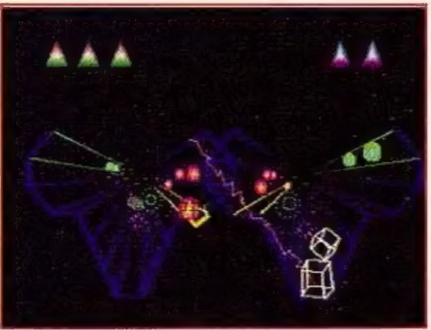
On pouvait craindre un ralentissement de l'activité après la mise en sommeil des filiales. Hé bien, c'est l'effet inverse qui est en train de se produire. Les éditeurs y ont trouvé un nouveau dynamisme comme en témoigne l'actualité de ce mois...



Tempest 2000, élu «meilleur jeu du CES».

News Jaguar

A l'heure où vous lirez ces lignes, Tempest 2000 sera disponible aux USA sur Jaguar. Tempest est l'un des plus célèbres jeux d'arcade datant du début des années 1980. Sa «re»sortie sur Jaguar déchaîne les passions des vieux fans qui ont créé un club spécifiquement pour l'occasion. Ils ont même signé une pétition demandant à ce que ce jeu soit distribué en standard avec les Jaguar. Il faut dire que Tempest 2000, qui s'est vu décerner le grand prix du «Meilleur Jeu» au CES 1994, est un exemple de jouabilité. Ce shoot'em up 3D n'est rien d'autre qu'un concentré d'action pure et dure. La cartouche intègre 4 versions différentes: Tempest (la version originale), Tempest Plus (une version revue de la précédente), Tempest 2000 (la nouvelle version en polygones gouraud et mapping de textures) et Tempest Dual (une version 2 joueurs).



Tempest 2000 en mode «Tempest Duel».



Tempest 2000, effets de texture et de vitesse.

StarRaiders 2000

Qui se souvient de Star Raiders? Ce jeu fût la première aventure spatiale 3D de tous les temps. Il fût aussi l'une des plus grosses ventes de toute l'histoire des jeux vidéo.

Après le succès rencontré par Tempest 2000, Atari vient donc d'annoncer la mise en chantier sur Jaguar de Star Raiders 2000, une version remise au goût du jour de ce grand classique. C'est Sam Tramiel en personne qui l'a annoncé:

«Star Raiders 2000 devrait être fantastique, d'autant que son développeur est l'un des meilleurs en

terme de 3D. Il s'agit de Rob Zydbel, auteur de Warbirds notamment.»

Piratage, des chiffres inquiétants

La BSA (Business Software Alliance) a dénoncé la Korée, le Japon et le Brésil comme 3 des 30 pays ayant les plus faibles protections sur la propriété intellectuelle. Au Japon, le piratage des logiciels entraîne pour les éditeurs une perte de plus de 800 millions de dollars. Les choses ne devraient pas s'arranger puisque le Japon étudierait une loi autorisant la modification de programmes par «reverse engineering». Incroyable!

Un nouveau Micro Atari?

Selon des sources non officielles mais généralement bien informées, il semblerait que l'équipe hardware d'Atari Corp (dirigée par Richard Miller) aurait recommencer à travailler plusieurs heures par semaine sur un nouveau micro-ordinateur. Depuis plus de 7 mois cette équipe était entièrement monopolisée par le Jaguar et ses futures extensions. Parallèlement on apprend qu'Atari serait sur le point de diffuser officiellement la version 1.08 de MultiTOS (que les développeurs ont depuis plusieurs mois) et qu'une version 1.09 serait mise entre les mains des développeurs vers la fin mars.

Si ces nouvelles se confirment, voilà qui devrait rassurer tous ceux qui craignaient qu'Atari n'abandonne la micro...

Doublez votre TT

La société canadienne Cybercube propose aux utilisateurs de TT, une petite extension permettant d'accélérer les vitesses de traitement par un facteur 1,6. Cette extension se nomme CaTTamaran et ne coûte que 99$ (soit 600 F environ). La technologie interne de CaTTamaran est encore tenue secrète. D'après ce que nous en savons, il semblerait qu'il s'agisse d'une carte accélératrice 68030 à 48 MHz!

Un 040 pour Falcon030

La société allemande Overscan travaille sur une carte accélératrice exceptionnelle pour les Falcon030: l'Afterburner. Cette carte comporte un 68040 cadencé à 60 MHz, sa propre TT-Ram (extensible à 64 Mo) et une extension bus PCI pour l'adjonction de cartes graphiques. Aucun prix n'est pour l'instant annoncé, et sa disponibilité sur le marché ne devrait pas avoir lieu avant Mai. Cependant des prototypes pourraient être présentés fin Mars, lors de divers show, en Allemagne.

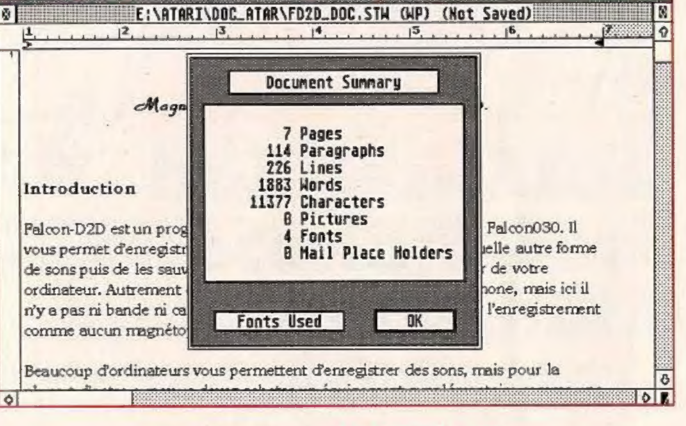
Falcon030: les ventes décollent

Les ventes du Falcon030, qui ont démarré en Avril 1993 très timidement, aurait été multipliées par 5 depuis l'arrivée de Cubase Audio.

En France on confirme que depuis Novembre 1993 les ventes mensuelles sont en constante augmentation, et que notamment les mois de Janvier et de Février ont été excellents.

Espérons qu'avec l'arrivée de nouveaux produits comme Chroma Studio ou ScreenEye, le Falcon030 puisse enfin trouver ses marques sur le marché et rencontrer le succès qu'il mérite.

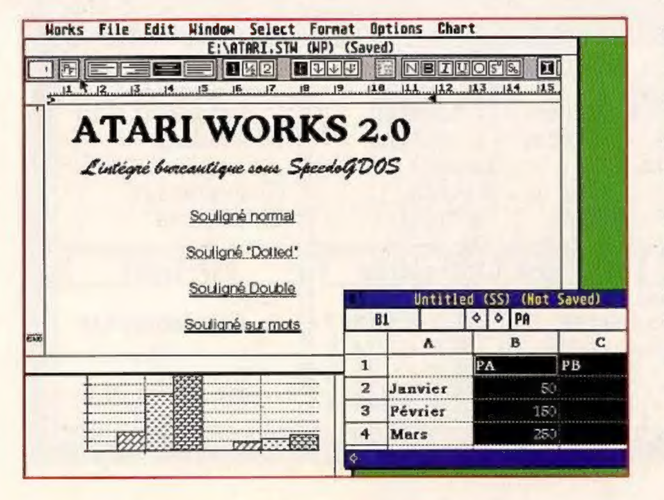
Les fonctions statistiques d'Atari Works 2.



Atari Works 2.0

L'intégré d'Atari, disponible aux USA depuis plus de 6 mois, n'est toujours pas commercialisé en Europe. Pourtant, selon la filiale européenne cela ne saurait tarder. Parallèlement, Atari Corp vient de présenter une version 2.0 dont la sortie est prévue dans quelques semaines. Nous avons pu, en avant-première, en tester une béta-version. La version 2 corrige quelques bugs d'affichage et d'impression, dispose de nouveaux modules d'import-export, offre une gestion avancée des formats de paragraphe (avec un mode d'édition), une fonction «statistiques», la possibilité de fusion-

La nouvelle mouture d'Atari Works.





Enfin des options de sauvegarde automatique.

ner des fichiers, de nouveaux types de souligné, et bien d'autres améliorations mineures. Dans notre béta version, seul le traitement de texte disposait de fonctions nouvelles, mais il semble que d'ici sa sortie Atari Works 2.0 se voit ajouter celles sur le tableur ainsi qu'un module de communication.

Musicom 2

Musicom est l'un des logiciels Falcon030 les plus répandus. Il s'agit d'un système d'enregistrement Direct-To-Disk exploitant le DSP pour créer des effets sonores.

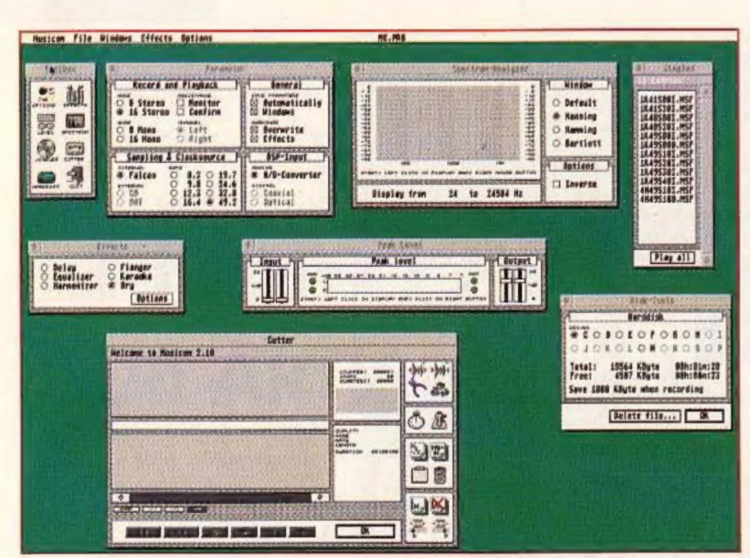
La version 2 n'en reprend que le nom. Le produit dispose d'une interface utilisateur entièrement remaniée est d'un nombre impressionnant de nouvelles fonctions. Les deux principales nouveautés sont la possibilité d'éditer les échantillons (fonction couper/ copier/coller) et la possibilité de créer des listes d'échantillons afin de les remonter pour former des Jingles. Si Musicom était uniquement tourné vers les utilisateurs novices, Musicom 2 est un véritable outil de montage semi-professionnel. Associé avec l'interface Digital To Digital de Compo, il permet de travailler tout en numérique avec des DATs. Bien sûr, il sait aussi utiliser les convertisseurs internes du Falcon030 et accepte les synchronisations externes. Enfin de nouvelles fonctions ont fait leur apparition comme une analyse spectrale et un nouvel effet Karaoke très efficace.

Musicom File Windows Effects Options
Jingles
Entries
1K41S00I.MSF
1K41S20I.MSF
1K48S00I.MSF
1K48S20I.MSF
1K49S00I.MSF
1K49S000.MSF
1K49S10I.MSF
1K49S20I.MSF
1K49S30I.MSF
1K49S40I.MSF
4H49S10I.MSF
4H49S100.MSF
Play all
Parameter
Record and Playback
MODE
8 Stereo
16 Stereo
ASSISTANCE
Monitor
Confirm
MODE
8 Mono
16 Mono
CHANNEL
Left
Right
General
SAVE PARAMTERS
Automatically
Windows
WARNINGS
Overwrite
Effects
Sampling & Clocksource
INTERNAL
Falcon
EXTERNAL
CD
DAT
RATE
8.2 19.7
9.8 24.6
12.3 32.8
16.4 49.2
DSP-Input
ANALOG
A/D-Converter
DIGITAL
Coaxial
Optical

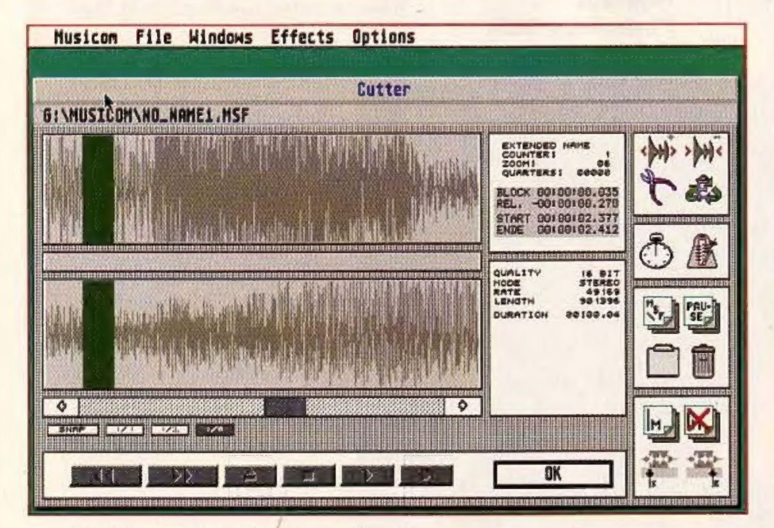
Musicom 2, montage des échantillons en Jingles.

Clarity 16

Largement inspiré de ST Replay Stéréo, Clarity 16 est le nouveau système d'enregistrement Direct-To-Disk de Hisoft. On retrouve dans Clarity 16 toutes les fonctions d'édition d'échantillon présentes dans ST-Replay, mais cette fois, l'échantillon peut ne pas tenir en mémoire, puisque le programme sait travailler directement sur le disque. On retrouve ainsi les nombreux filtres des anciennes versions auxquels viennent s'ajouter de nouveaux effets DSP. Clarity 16 intègre également un contrôleur Midi et un «Drum sequencer» pour transformer votre Falcon en boîte à rythme...



Une nouvelle interface pour Musicom 2, ici affichée sous ScreenBlaster 2 en 1280x960.



Musicom 2, la fenêtre d'édition.

ScreenBlaster 2

Overscan annonce la disponibilité prochaine de ScreenBlaster 2. ScreenBlaster est une extension hardware venant se connecter à l'arrière du port vidéo entre le Falcon030 et le moniteur. Elle étend les résolutions jusqu'à 300% (1280x960 en 16 couleurs).

La version 2 ne présente de différences qu'au niveau de la partie logicielle, le hard restant identique. Le nouveau driver offre une totale liberté de paramétrage des résolutions par l'utilisateur. Il est ainsi possible de pousser son moniteur jusqu'à ses limites et atteindre des résolutions supérieures à celles offertes avec la version 1 du produit. Plus de détails le mois prochain.

Xenomorph 2

Lexicor vient d'annoncer une nouvelle version de son logiciel de Raytracing/Rendering:

Xenomorph. La version 2 dispose d'une interface utilisateur repensée compatible MultiTOS. Maintenant quand vous lancez le calcul d'une image, votre ordinateur n'est plus uniquement monopolisé par cette tâche...

De nouvelles options de rendering ont fait leur apparition (Gouraud et Phong shadows) ainsi qu'une nouvelle fonction de gestion de palette plus pratique pour créer des animations en 256 couleurs.

Le portage des ombres peut être déconnecté objet par objet, d'où gain dans les calculs.

Mais les principales améliorations concernent les fonctions de plaquage de texture: nouvelles surfaces, nouvelle gestion des couleurs, nouvelles textures pré-enregistrées (effet d'eau et de vagues), «bump mapping», «color spline».

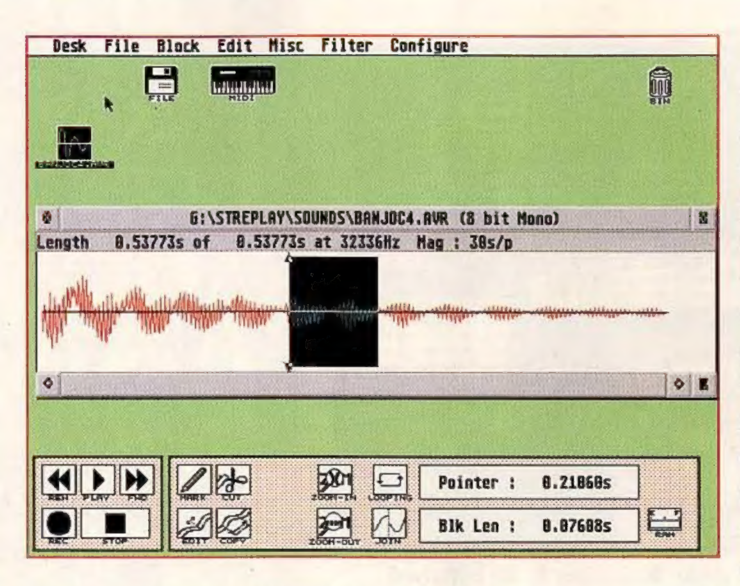
DrumTrax

DrumTrax est une nouvelle société américaine. Elle commercialise une librairie de séquences et patterns MIDI dédiée boîte à rythme. Tenant sur 2 disquettes double-face, cette bibliothèque est compatible Roland/General Midi.

«DrumTrax Original Library» comporte 4800 mesures rythmiques réparties en 7 catégories: Rock, Rythm'n Blues, Dance/hip Hop/Rap, Latin, Jazz/Blues, Ballad et Drum Fills.

Turtle Bay s'agite

Turtle Bay est l'un des revendeurs Falcon les plus actifs. Ce magasin importe l'«Atari Compendium», une véritable bible pour les programmeurs.



Clarity 16 reprend l'interface GEM du célèbre ST Replay.

Toutes les fonctions du TOS et du GEM y sont détaillées de la version 1.0 à la version 5.0 en passant par les différentes versions de Mint et MultiTOS. Tout en anglais, cette bible est notamment indispensable à tous ceux qui souhaitent se lancer dans la programmation du Falcon030.

Signalons par ailleurs que Turtle Bay proposera prochainement un nouveau Tower pour les Falcon030.

Nouveau revendeur

C'est bon signe ça. Un nouveau revendeur, spécialisé dans le Falcon et ses logiciels, vient d'ouvrir ses portes:

SMI, 4 ruelle du Mort Voisin, 91100 Corbeil Essonnes.

Tel: 60.89.32.23

Namm: le Show Steinberg

Le grand salon musical américain s'est tenu le mois dernier. Pour la première fois depuis 4 ans, Atari n'avait pas de stand sur le salon même, mais faisait une exposition «parallèle» dans un hôtel situé près du lieu de l'exposition. On retiendra essentiellement de ce salon le gros succès rencontré par Steinberd avec son Cubase Audio ainsi que par son nouveau module «The Studio Module». Celui-ci vous aide à mieux organiser votre studio Midi. Par simple pression d'un bouton vous reconfigurez tout votre arsenal midi.

Le tout est servi par une interface utilisateur remarquable. Steinberg présentait également une autre nouveauté «CueTrax».

Il s'agit d'un outil de montage de films et vidéo permettant de synchroniser Cubase avec des séquences vidéo ou un spectacle live. Steinberg présentait également des extensions hardware. ACI (Adat Computer Interface) permet de contrôler entièrement depuis votre Falcon030 votre (ou vos) systèmes(s) d'enregistrement numérique Alesis ADAT.

Toutes les fonctions de l'ADAT peuvent être contrôlées par Cubase. Le SMP-II est une nouvelle interface offrant deux entrées Midi supplémentaires, 4 sorties et une synchronisation SMPTE.

Le SMP-II est la première interface SMPTE fonctionnant sur Falcon030.

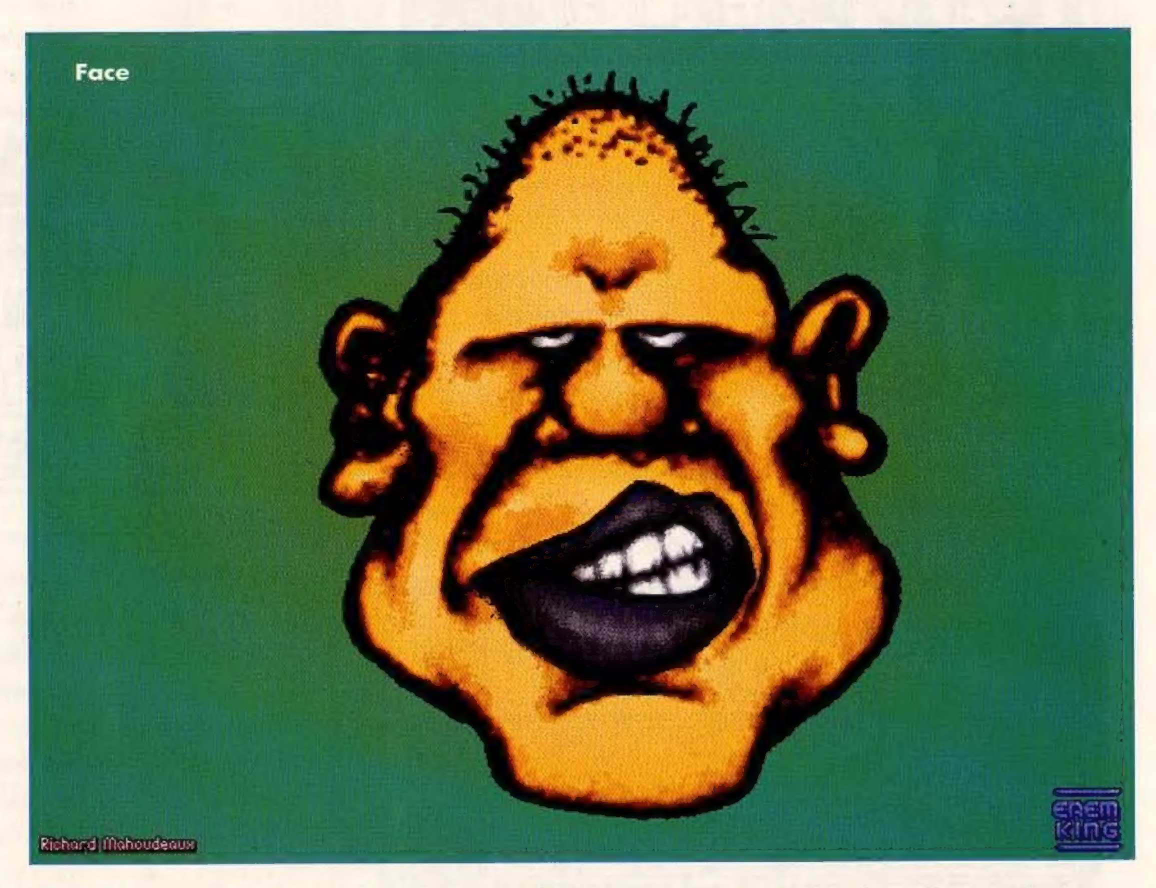
La Rédaction

VOUS AVEZ DES REACTIONS APRES LA LECTURE DE CETTE ACTUALITE...

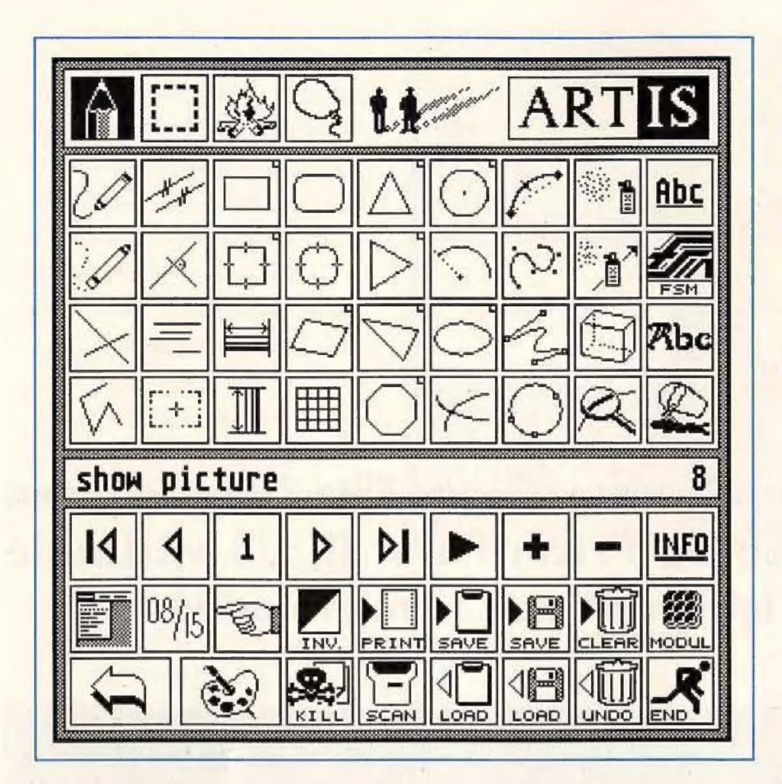
LAISSEZ-NOUS VOS SENTIMENTS SUR LE 3615 STARTMICRO, DANS LA RUBRIQUE FORUM OU DIRECTEMENT EN BAL REDACT.

PRISM PAINT II
Un ARTIS est né !

Qu'a-t-on fait de mieux depuis le vieux Degas Elite ? Rien de bien marquant jusqu'à l'arrivée de Prism Paint II, un véritable champion du dessin bitmap. Infographistes, la relève est là...



On était perdu... Dans le dédale infini de la masse des logiciels graphiques, il devenait vraiment difficile de s'y retrouver. La décennie de l'avant 2000 s'enfonçait dans le chaos créatif. Une courbe de Bézier par ci, une spline par là, les nouveaux outils se disputaient la vedette. Alors que les fractales nous envahissent, que les blobs hantent nos esprits vagabonds les soirs de pleine lune, à la veillée de nos écrans cathodiques, la guerre des logiciels est déclarée. L'hypocrisie va jusqu'à mettre en concurrence directe des logiciels commerciaux avec des concurrents en shareware ou

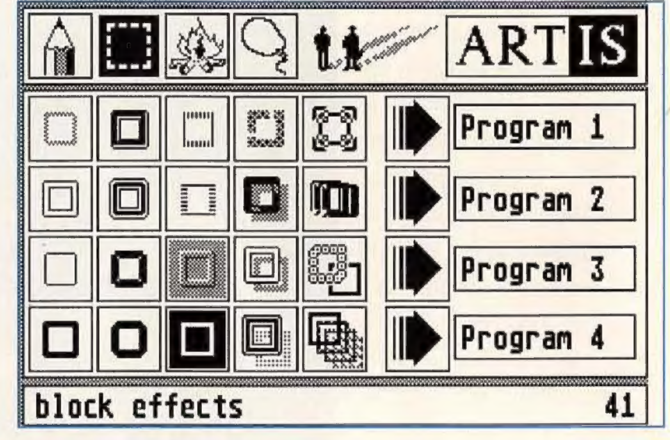


Le panneau d'icônes de Prism Paint.

même freeware de plus en plus dangereux.
Et, parmi tout cet indescriptible fourbi technologique, un nouveau venu, le logiciel aux deux visages, attira notre attention par son extrême puissance et son intelligence de fonctionnement: Prism Paint II pour les américains, il se présente sous l'identité d'Artis en Europe. Dernier mousquetaire d'une époque révolue, il se bat encore contre les monstres du marché. Mais David a bien vaincu Goliath, Artis pourrait bien créer des surprises...

L'impressionnant panneau

Armé d'une profonde foi graphique et bien désireux de chercher le Graal infographique, nous voici à l'assaut de ce nouveau logiciel, introuvable en tout cas à l'intérieur de nos frontières. Il faut dire que la nouvelle politique d'Atari, très spéciale et récemment dévoilée nous entraîne vers la quête d'un marché mondial, où il nous faut faire abstraction des frontières et des monnaies. Artis, si vous le voulez, hé bien, il faudra monter au front par-delà l'Alsace et la Lorraine, jusqu'au royaume du chevalier Richter, ou encore braver les tempêtes de l'océan pour découvrir au sein du Nouveau Monde le roi Lexicor en personne. Parce que dans nos petites provinces bien de chez nous, aucun preux n'ose vous le ramener. Qu'a cela ne tienne, l'art n'attend pas, et vos micro-ordinateurs non plus. Artis est le valeureux symbole des temps modernes et il va falloir s'y adapter. Aussi, pour vous montrer la voie, nous avons vaincu tous les obstacles pour vous présenter la bête rare. A sa découverte périlleuse, nous n'avons pas été déçus. De tous, Prism Paint, deuxième du nom apporte le plus de pouvoir. Ce numéro 2, qu'il porte vaillamment, a grande importance: le produit n'a plus grand chose à voir avec son ancêtre le numéro 1, qui était bien pauvre et sans grand intérêt. Même le 1.5, fils bâtard né



Les déformations de blocs.

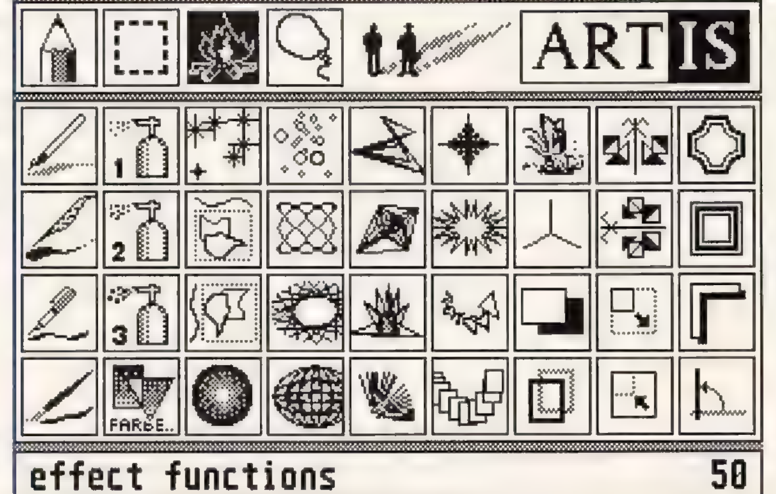
Les outils de dessin.


Eagle

entre deux époques n'arrive pas à la cheville d'Artis, car tel est le nom qu'on lui préfère.
A son ouverture, et après avoir choisi le nombre d'images sur lesquelles vous désirez oeuvrer ainsi que l'éventuelle retraite offerte aux couards par Undo, vous voici arrivé aux pieds d'un panneau d'icône à vous couper le souffle. Son exploration va prendre du temps mais excite déjà les plus réticents d'entre vous. Un dernier regard en arrière, et sans nostalgie aucune il est temps de pénétrer les secrets de ce nouveau prince bitmap et conquérant de l'image animée, à l'assaut d'une citadelle toujours imprenable: le royaume de Cyberpaint.

Au pays du dessin

En fait, il ne faut pas longtemps pour s'apercevoir que ce panneau en cache trois autres tout aussi conséquent. La quête sera plus longue que prévue. Parce que la sagesse nous le commande, nous les découvrirons dans l'ordre et fidèles vassaux au service de l'art infographique, ne laisseront rien à Dame Hasard, toujours pour mieux vous guider chers troubadours de l'octet. Il n'y a pas moins de 36 fonctions de dessin. Bien sûr, certaines sont plus ou moins superflues, mais le confort qu'apporte l'ensemble sera très apprécié.
Au cours de notre voyage extraordinaire, nous avons rencontré de vieilles connaissances sans grande surprise mais qui se devaient d'être là: dessin au crayon, rectangles, cercles, courbes simples, spray qui ne décoiffe plus grand monde, fontes systèmes de la famille Gdos, gomme pour enlever nos péchés les plus vilains, arcs de cercles, carrés parfaits, lignes de vie, mêmes horizontales ou verticales pour certaines, parallélogrammes, ellipses, lignes brisées (mais pas nos rêves), loupe pour nos pauvres petits yeux de simples mortels, remplissage de zones fermées, maîtresses rapides de l'espace Pixel. Parce qu'Artis ne fait rien à moitié, tout ceci est complété par des fonctions plus évoluées, issues des dernières découvertes et nécessités de ce monde: lignes parallèles entre elles pour ne point dévier du droit chemin, rectangles ou carrés mais avec des coins arrondis, parce qu'un bon chevalier se doit d'arrondir les angles diplomatiques, triangles quelconques ou de noblesse équilatérale, lignes à angle droit pour faire plaisir à Mondrian, courbes complexes pour satisfaire Kandinski, courbes de Bézier (encore merci Pierrot), d'autres



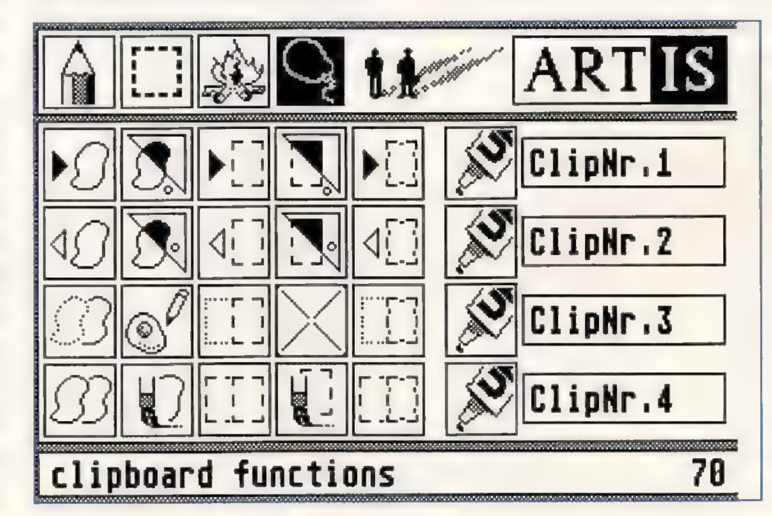
La panoplie des effets spéciaux.

Boudha

styles de spray, histoire de varier les styles, ou encore des triangles qui tournent.

Et puis, et puis... au gré des chemins, au détour d'une voie, à la lisière d'une forêt inconnue, par-delà les sommets d'une montagne inexplorée, des fonctions pratiquement inédites : le prolongement de lignes horizontales ou verticales jusqu'au bord de l'univers écran, des tableaux automatiques, des cercles bâtis sur trois points, des cubes étirables, des polygones, etc.

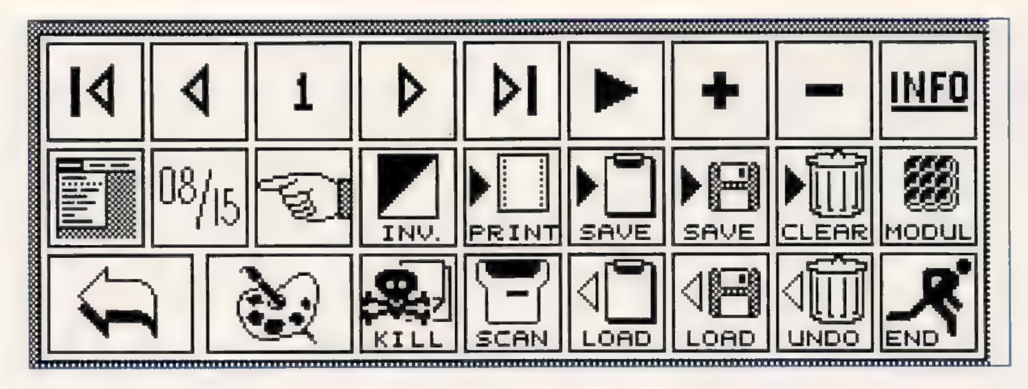
Quant aux fanas de fontes, ils seront, on ne peut mieux servis, puisque, s'il vous plaît, sont reconnues et les polices vectorielles de Speedo Gdos et les toutes aussi belles fontes de Signum!, dont la réputation en ce domaine n'est plus à faire.



Le clipboard pour copier et coller en toute sécurité.

Le grand jeu des blocs

Déjà émerveillé par tant de prouesses, on s'en serait presque contenté. Mais aussitôt, l'appel du menu des blocs était trop fort pour y résister. Le travail de retouche qui s'y déroule au travers de 20 effets bien choisis, n'a pas à rougir même



Les outils principaux d'Artis.

devant les plus grands. Tout cet environnement emprunt de magie vous aidera à transformer, transmuter, torturer chacun de vos pixels qui vont avoir la vie dure. De votre baguette magique jaillira la lumière pour éclaircir une portion d'image. Même les formes les plus plates pourront y trouver une troisième dimension. Rayer verticalement ou horizontalement une image est un jeu d'enfant et créer des ombres pures ou avec déformations, contours et autres bizarreries n'aura bientôt plus de secret pour l'apprenti sorcier que vous allez sûrement devenir. Ce grimoire, issu tout droit, des archives de Merlin en personne vous offrira la cristallisation, l'inversion, l'invisibilité (ça c'est une erreur), l'épaississement, l'extrême complication d'un bloc jusqu'à la mosaïque inextricable. C'est un lieu enchanté où même les côtés pourront s'arrondir, et les formes les plus strictes se fondre et se perdre indéfiniment dans le dédoublement de la personnalité ou la bilocation.

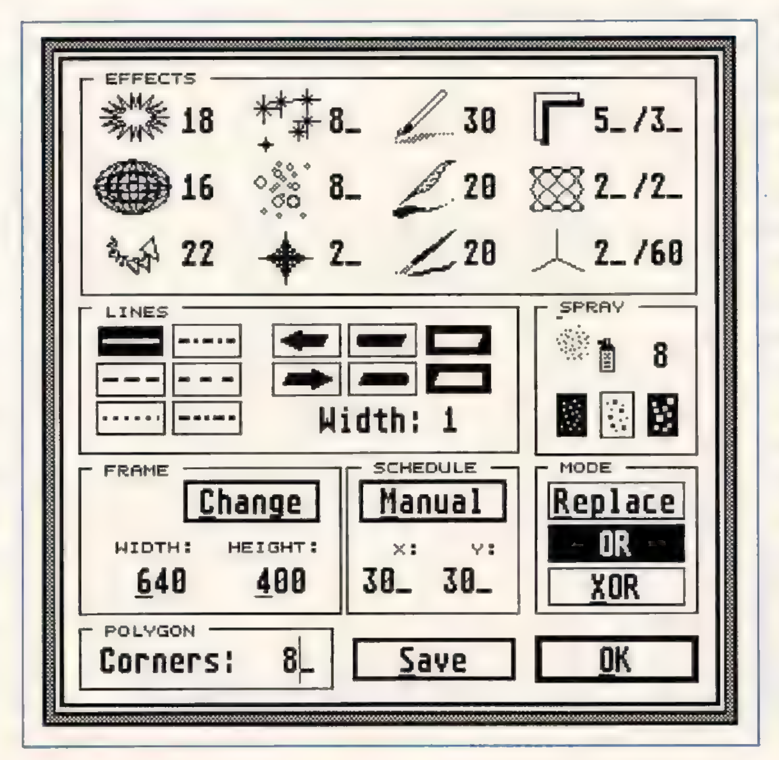
Et même, pour ceux qui ne seraient pas encore rassasiés, quatre programmes externes pourront ici être appelés. Mais ce sont là encore des contrées inexplorées...

En voir 36 chandelles

Au royaume des fées tout est possible, et surtout les effets spéciaux. Si vous n'en croyez pas vos gobilles, n'essayez pas, comme certains manants égarés de regarder vos écrans au travers de passoires, même avec une maille sur deux. La panoplie des effets d'Artis est bien réelle et la tête nous tourne pour vous les présenter. Et d'ailleurs, a quoi bon parler, mieux vaut vous les montrer et les illustrations qui accompagnent ce modeste parchemin en diront certainement bien plus long. 36 effets sont disponibles tous plus fascinants les uns que les autres. De ce laboratoire d'alchimiste du binaire jailliront en vrac des airbrush variés, des pluies d'étoiles, des bulles de savon comme dans vos meilleurs souvenirs, des réseaux maillés complexes, des miroirs qui ne vous diront pas toujours que votre oeuvre est la plus belle.

Si vous cherchez des diamants, vous serez servis, peindre avec une plume, un stylo ou un pinceau ne vous posera plus de problème, quant à Rambo, il n'y avait bien longtemps qu'il n'avait pas fait autant de carnage et de déformation. Pour les connaisseurs, les figures de Lissajous se déploieront devant vous, alors que les Mercedes se multiplieront comme des petits pains (fantasme). Pourquoi ne pas dessiner avec des triangles tournant, faire des dégradés de couleur ou illuminer de tous vos feux une portion de votre image ?

Rien n'est désormais impossible dans une région où les serpents se font rectangles, où le globe terrestre cohabite avec les plus belles planètes étoilées. On ne serait même plus surpris de voir des gnomes courir d'un pixel à l'autre, et Excalibur la fameuse jaillir droit de votre moniteur.



Paramétrage des divers effets.

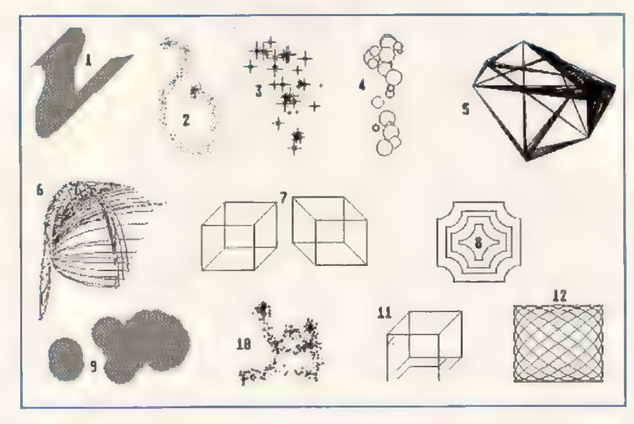


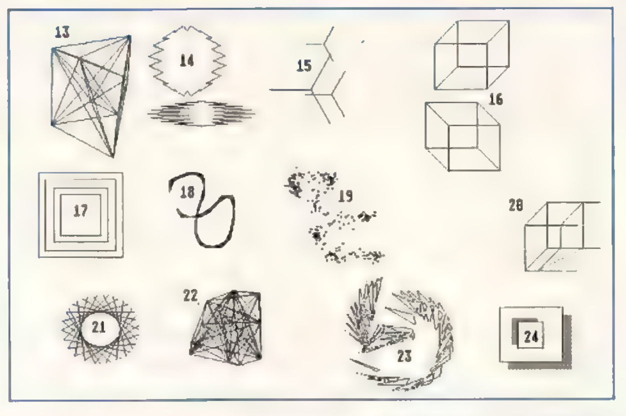
Clip Boardman

Ne confondez pas le recordman de l'heure et le maître du copier/coller que vous serez avec les fonctions dites de clipboard du quatrième et dernier bastion de Prism Paint II. Pourtant le sentiment de puissance sera certainement très proche. De notre foi d'aventureux de l'image, nous n'avions encore jamais vu autant de possibilités à ce niveau. Alors que quatre presse-papiers sont là pour vous copier/coller tout ce que vous désirez, les façons de le faire s'entrechoquent dans une violente bataille acharnée. Les captures se font à partir de blocs, où à la Buffalo (Bill bien sûr) avec le bon vieux lasso. Les découpages pourront se faire de l'intérieur ou de l'extérieur, ce qui revient à coller les morceaux en passant respectivement pardessus ou par dessous les autres objets de l'image.

C'est ici que la notion de masque intervient. C'est un véritable carnaval que vous pourrez organiser. Découper, coller, recopier, etc. Ma foi, on n'a pas tellement changé les méthodes du bon vieux Gutemberg. Et tous ces admirables blocs d'images pourront être sauvés, rechargés et ainsi constituer de superbes bibliothèques de cliparts, ces estampes de la dernière décennie de ce siècle.

Choix des couleurs et motifs.





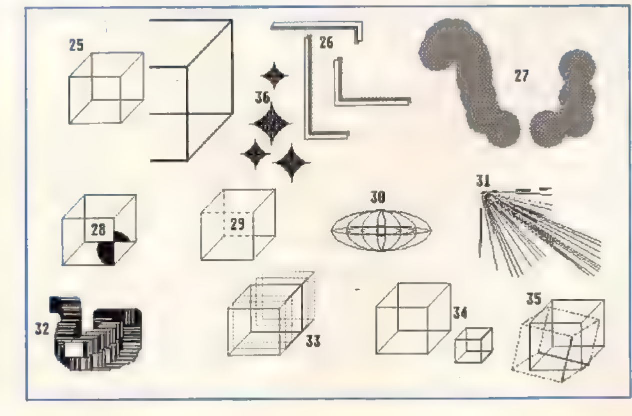
Ranimer la flamme

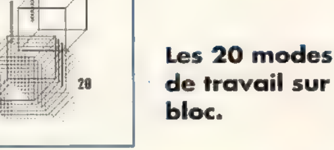
Nous sommes presque au bout de notre quête. Reste juste à vous conter les dernières aventures, celle du panneau d'en bas. En fait, celui-ci regroupe toutes les fonctions globales du logiciel. On y rencontre pêle-mêle les inévitables fonctions disque (sauvegarde et chargement), l'accès au menu GEM et donc aux accessoires, si précieux, dans cet environnement.

De nombreux paramétrages se font ici: pour les types d'effets, les styles de lignes, la force du spray, la taille de l'image, qui



36 effets spéciaux !





Les 20 modes de travail sur bloc.



soit dit en passant, peut être bien plus grande que votre écran: Artis vous donne le loisir de travailler par exemple en 1024 par 768 pixels et 16 couleurs si vous en avez envie. Il vous suffira ensuite de trouver un écran adéquat (type SVGA) pour voir l'image dans son entier.

Parce qu'une oeuvre reste personnelle, il faudra aussi choisir palettes de couleurs et tables de motifs.

C'est à ce prix seulement que vous gagnerez à être connu.

Et surtout, ce bas de panneau vous emmène vers les hautes sphères de l'animation avec sa barre façon magnétoscope. Cependant, il faut bien redescendre un peu sur terre parfois.

Les possibilités d'animation d'Artis restent bien faibles à côté de ses énormes facultés pour le dessin.

Rien n'est prévu, ni pour faire de l'interpolation (tweening), ni pour les trajectoires d'animations, encore moins pour les fondus enchaînés.

Ne parlons même pas du morphing... Ah, mais Jim, pourquoi es-tu donc parti au chant des sirènes Autodesk, avec Tom et tant d'autres...

C'est sûr, vous êtes bien les meilleurs! (Petite allusion aux chevaliers valeureux des temps héroïques Jim Kent et Tom Hudson, à qui l'on doit tant).

Bon, et bien, on a au moins encore D.Fiebelkorn, le génial programmeur de Gemview, le meilleur visualiseur d'image pour les machines Atari. Vous savez quoi ? C'est lui qui a étroitement collaboré avec l'équipe de développement de Prism Paint pour y inclure de nombreux petits modules de sauvegarde et conversion de formats d'images (GIF, XIMG, etc.). Et pour peu que vous leur laissiez suffisamment de mémoire vive, ça marche très bien.

A chacun d'atteindre son Graal. Si avec Artis, vous n'y parvenez pas, c'est peut être qu'il faut vous reconvertir...

Ah, j'oubliais: le logiciel est aussi capable d'imprimer vos images, cela va de soit, et même de les scanner (ça, c'est plus rare). Artis n'attend plus que sa couronne.

Alain Lioret

HISOFT BASIC 2.10

Un basic à la hauteur du Falcon

Du PowerBasic des débuts, remplacé par le 1STBasic vendu en bundle avec les premiers ST, au GFA Basic d'aujourd'hui, il existe un grand nombre de langages de programmation pour les machines de la gamme Atari. Voici un nouveau venu qui risque bien de marquer son temps.

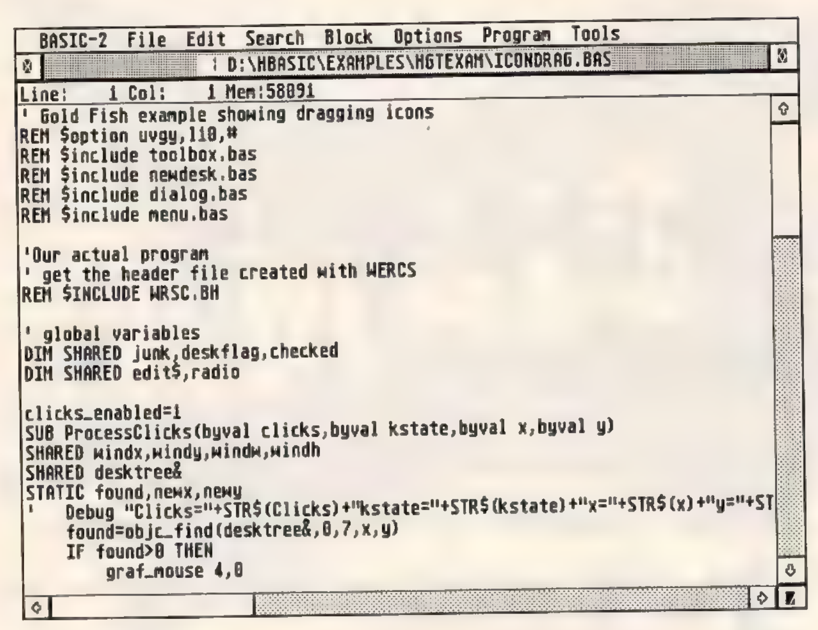
Avec le GFA Basic qui commence à se faire vieux, et sa dernière mouture (Basic 4) à se faire attendre, le Basic Omikron, qui n'est plus tout jeune, il fallait du neuf. C'est fait, grâce à la firme anglaise Hisoft, spécialisée dans les langages de développement avec les déjà bien connus Lattice C et Devpac et qui nous apporte, enfin, un langage simple prêt à satisfaire aux nouveautés offertes avec le Falcon et le MultiTOS. Le package est très soigné, accompagné d'une documentation en trois volumes. Il faut bien évidemment maîtriser l'anglais, car à ma connaissance personne n'a encore eu le courage d'en faire la traduction. Le User's Guide explique le système dans ses grandes profondeurs, incluant un chapitre sur le maniement de l'éditeur et les bases de la programmation. Le Tutorials est accompagné d'exemples sur disquette, qui vous expliquent de façon simple les méthodes de programmation. Le Technical Reference Manual donne une explication complète de toutes les commandes, ainsi qu'un très bon descriptif des librairies. Tous les manuels sont de très bonne qualité, comme on en a l'habitude avec cette société éditrice. Enfin, l'installation du programme sur disque dur ou disquette se fait le plus simplement du monde à travers un logiciel d'installation, qui copiera les éléments dont vous avez besoin pour une utilisation optimale.

L'éditeur

Le Hisoft Basic 2.10 est enfin un basic équipé d'un éditeur 100% GEM. C'est celui utilisé dans le Lattice C 5 ou Devpac 3. Il vous permet de gérer plusieurs documents en même temps, de naviguer d'une fenêtre à l'autre, et de pouvoir réaliser des copier/coller de façon interactive à la souris. Vous pouvez également paramétrer l'éditeur de façon à avoir toutes les instructions Basic en majuscules, et de réaliser de façon automatique, les décalages de lignes dans les fonctions et procédures, pour une meilleure lisibilité. Les fichiers sont sauvegardés en ASCII, ce qui permet d'utiliser votre éditeur de texte favori, si vous le désirez, une version TTP du compilateur étant fournie à cet effet.

Qu'est-ce qui fait son charme ?

Le Hisoft Basic 2.10 est avant tout un compilateur, qui convertit entièrement le programme en langage machine avant de l'exécuter. Vous avez la possibilité de paramétrer l'allocation mémoire de la compilation en TT ou ST RAM, et ainsi de pouvoir compiler et lancer le programme directement en RAM ou créer un fichier executable. Il vous est ainsi offert dans les options de compilation, d'accéder à la mémoire dynamique et ainsi, de faire fonctionner vos programmes sous MultiTOS. Autre option forte intéressante, qui rapproche le Basic de langages comme le C ou le Pascal, c'est de pouvoir inclure dans votre code des routines précédemment écrites sans nécessairement



On note la présence des Includes de librairies.

les recharger sous l'éditeur. Ainsi, le principe, oh combien utilisé par les langages modernes de programmation modulaire s'offre à vous, un gain de temps certain, une souplesse garantie, mais surtout sur de grosses application, un temps de compilation qui va être accru de façon étonnante. Bien entendu, je ne parle pas de langage objet, mais on s'en rapproche, ainsi il vous est possible de linker des codes objet produits avec le Lattice C ou Devpac. L'éditeur de ces trois produits ne pouvait faire autrement que de nous proposer un tel choix, ce qui facilitera la vie de beaucoup d'entre vous qui ont déjà élaboré des bibliothèques de routines avec ces langages.

Vous bénéficiez d'un environnement de développement complètement intégré. Toujours dans l'optique d'une modernisation du Basic, Hisoft nous propose avec cette mouture, un accès vers des librairies, oui je sais, vous allez me dire le Basic Omikron aussi le faisait, mais vous aurez maintenant accès à des librairies très fiables et surtout adaptées à votre machine: STE, TT et Falcon !! Pour ceux qui ne savent pas à quoi se rapporte une librairie, je vous explique en quelques mots. Une librairie est une banque de fichiers qui contiennent des fonctions précompilées que vous pouvez appeler dans vos programmes. Elles sont faites pour vous permettre d'accéder aux fonctions de base de votre machine, BIOS, XBIOS, VDI etc... de façon simple et très efficace.

Il suffit de déclarer au début de votre code que vous utilisez telle librairie, et ensuite d'accéder aux instructions qui lui sont spécifiques. Elles sont toutes bien documentées dans le manuel. Pour les amateurs de GEM, en fait, je dirais que ce devrait être une obligation pour les programmeurs, une boite d'outils GEM est à votre disposition pour vous faciliter la vie. Hisoft a écrit des fonctions et procedures pour accéder de façon simple aux éléments les plus ardus du GEM. Ainsi, manipuler les fenêtres, les fichiers ressources (.RSC), la souris, devient un jeu d'enfant. Si vous êtes effrayé par GEM, ceci est vraiment pour vous, tout est très bien documenté.

Les outils

Le package ne serait pas complet sans quelques bon outils. Vous trouverez, livré en standard, l'éditeur de ressources WERKS, classique programme de construction des fichiers RSC, d'une grande facilité de mise en oeuvre. Ce produit est désormais reconnu, il ne vous décevra pas. Si vous êtes déjà un programmeur acharné, Hisoft vous offre un autre grand classique (encore un !), le debugger MONST, compatible 680x0, qui vous permet de suivre l'évolution de votre programme durant son déroulement en langage machine. Il vous faudra, bien sûr, être un adepte de l'assembleur pour en comprendre les méandres, mais c'est un atout de plus dans ce pack qui s'offre vraiment à toutes les catégories de programmeurs.

Conclusion

Pour une utilisation souple et optimale de la Boite à outils GEM, il est conseillé 1 Mo de RAM. Le Basic est compatible ST, STE, TT et Falcon et on retire de ce langage, principalement, une programmation facilité du GEM, un code compilé de qualité et rapide, une très bonne documentation, et surtout la présence de librairies Falcon, Mint, MultiTOS et SpeedoGDOS. Pour un programmeur débutant c'est un outil un peu lourd à mettre en oeuvre, mais il faut bien commencer un jour et qui plus est, ce langage permet d'être à la pointe de la technologie ATARI du moment.

Hervé Piedvache

QUESTIONS/RÉPONSES

À l'aide, j'ai un problème !

Vous sèchez sur un problème d'imprimante, vous n'arrivez pas à démarrer votre machine... Faîtes comme de nombreux lecteurs, adressez-nous vos demandes, elles seront publiées dans ces colonnes.

J'ai un Falcon030 et j'aimerais télécharger, la prise de mon falcon est une DB9 Male. Ou peut-on la trouver dans la région parisienne, et à quel prix ?

Erick Muguet

Tout les revendeurs interrogés sont d'accord pour dire que peu de possesseurs de Falcon ont demandé ce genre de cable : là où il n'y a pas de marché, il n'y a pas de produit. Mais il y a une solution : acheter un adaptateur DB 25M/DB 9F et le recabler (voir notre réponse apportée plus loin).

Je n'arrive plus à charger une disquette dans laquelle se trouve des programmes que j'ai écrit en GFA-Basic. En fait ceci est arrivé après une manoeuvre malheureuse de formatage. Je pense que mes programmes sont toujours sur la disquette mais l'ordinateur n'arrive plus à la lire. Comment pourrais-je récupérer les programmes de cette disquette qui sont très importants pour moi ?

Barthélemy Celestini

Première chose obligatoire : quand on travaille sur quelque chose de vital, il faut en faire des copies régulièrement sur une autre disquette ! Le problème principal dans votre cas, c'est que nous ne savons pas jusqu'où le formatage a eu lieu : si c'est juste le premier secteur (avec beaucoup de chance : il aurait fallu que vous vous rendiez compte du désastre très tôt), c'est encore récupérable : on peut rechercher la bonne configuration.

Mais si il y a eu effacement des fats ou plus, alors récupérer les fichiers va être très difficile. Le mieux est encore de tout recommencer (sachez que nous, à la rédaction, faisons souvent face à ce genre de problèmes : mais ce sont sur des disques durs...) et d'en tirer une leçon.

Serait-il possible d'avoir un jour sur une des disquettes, un utilitaire pouvant formater le disquettes HD en 1.44 Mo, car je suis, comme certainement, plusieurs ataristes équipés d'un lecteur externe 1.44 Mo. Je ne peux sauvegarder que 925 696 Ko avec Mdisk 6.0.

Patrice Bernier

Il est totalement normal que Mdisk 6.0 ne gère pas les disquettes HD, car ce n'est pas un formateur, mais un utilitaire pour gérer un Ram-disk. Il faut utiliser un programme spécifique tel que FastCopy 3 disponible sur lę serveur 3615 STARTMICRO.

Comment faire démarrer un fichier portant l'extensions .BAS au démarrage de ma machine ?

Thomas Morel

Vous parlez sûrement d'un code source en Omikron vue l'extension. Il faut savoir que comme tout language dit évolué, le langage Omikron ne génère pas un code source qui est directement interprétable par la machine : il faut compiler le source.

L'extension ne serait plus alors .BAS mais .PRG, et ce fichier serait alors utilisable depuis le bureau ou directement sous le bureau. Si vous voulez dialoguer avec un expert de l'Omikron, laissez un message dans la Bal ANNYBAL sur le serveur3

Quand j'ai reçu Start Micro Magazine numéro 14, je me suis aperçu que : Alive plante au démarrage et Gouraud plante en cours d'exécution. J'aimerais savoir si ce défaut

est commun à toutes les disquettes ? D'autre part, vous avez supprimé vos articles d'initiations au langage C en raison de sa complexité. Or vous consacrez actuellement une rubrique à l'assembleur, je m'étonne de ce revirement qui m'amène à espérer que vous allez peut-être reprendre le sujet abandonné. En effet je désire me lancer dans ce langage et je souhaiterais, à ce propos, quelques conseils : quelle version utiliser (Turbo C v6.0,Pure C v1.0,...), où me le procurer, quels ouvrages lire...

Lucas Levrel

1) Le programme Alive tourne parfaitement sur plusieurs ST à la rédaction, il semble que le problème vienne de votre disquette.

Quant à Gouraud ce n'est juste qu'une preview : le programmeur ne l'a pas encore finalisé et n'a donc pas lésiné sur les moyens en faisant planter le programme à la fin de la prestation.

2) Les articles présents dans le magazine sont le reflet de l'attente des lecteurs et certains manifestant que le C étaient un language un peu trop ardu pour figurer dans nos colonnes : nous les avons suspendus. D'autres sont intéressés par "toucher à l'assembleur", d'où l'arrivée des articles sur le 68000. Evidement, si tout comme vous, d'autres lecteurs souhaitent le retour de la rubrique sur la programmation C, nous reprendrons les articles. Mais en attendant, si vous voulez vous initier au C par les livres, cherchez dans les étagères des librairies spécialisées, aux éditions Masson, des livres tel que : "Le Language C de Kernighan et Ritchie (2e edition, C Ansi)", "Language C manuel de référence". Quant à l'éditeur à utiliser, le meilleur, c'est de travailler avec Pure C v1.01.

Suite à votre article sur le téléchargement du numéro 13, je me permettrais une remarque : et le Falcon ? Je suis passé du STE au Falcon et j'ai eu la surprise de constater que la broche Modem était une DB 9. Dans la mesure ou je n'ai pu trouver de cable de liaison minitel/Falcon (NDLR: voir plus haut), je me suis procurer un adaptateur DB 25/DB 9 pour PC afin de le recabler. J'ai donc cabler en m'aidant de la doc ST et Falcon comme suit :

Broche coté ST	Coté Falcon
2	3
3	2
5	8
6 NC	
7	5
8	1
20	6

A noter que, sur la DB 25 du cable de liaison, les broches 5,6,8 et sont reliées ensembles. Hélas, le test minitel m'informe que celui-ci n'est pas connecté ou que le cable est défectueux. Vous avez parler du câblage du mais pas de celui du Falcon. Serait-il possible d'avoir un complément d'information ?

Pierre-Yves Moreau

Votre rebrochage est parfait sauf que vous avez fait deux erreurs qui peuvent paraître minimes mais prennent toutes leurs importances.

Premièrement, il y a méprise : la broche numéro 20 du ST correspondant au DTR (canal qui sert à signaler à un périphérique connecté que l'ordinateur est en état de marche et que l'interface peut être utilisée si besoin est) correspond à la broche 4 du Falcon et non pas à la 6 qui n'est pas câblé.

La deuxième erreur c'est que vous avez oublié de brocher le RING INDICATOR : c'est la broche 22 du ST et la broche 9 du Falcon. Après ces corrections tout devrait rentrer dans l'ordre.

A titre indicatif pour ceux qui n'ont pas le brochage du Falcon, le voici (il est a noter que la broche masse de sécurité du ST (broche numéro 1) n'est plus utilisée) :

Broche	Fonction
1	DCD (I)
2	RxD (I)
3	TxD (I)
4	DTR (O)
5	GNR
6	NOT CONNECTED (NC)
7	RTS (O)
8	CTS (I)
9	RI (I)

Yoann Philipps

DISQUETTE START 15

Explications: nous avons eu un problème de duplication indépendante de notre volonté. Veuillez bien croire que plusieurs milliers de disquettes dont le formatage n'est pas correct ne nous a pas réjoui!

Heureusement, la solution a été apportée immédiatement par la mise en téléchargement d'un programme, généreusement écrit et offert par un lecteur de la Baule, qui rectifie automatiquement le formatage, les fichiers étant dupliqués sur la disquette, sans altération, mais illisibles. Pour mieux comprendre ; le problème vient du formatage du premier secteur de chaque piste. Le secteur 1 n'existe pas, mais les données sont au secteur $42, il suffit alors de lire ce secteur, de formater le secteur 1 et d'écrire les données. C'est ce que réalise DISKST15 que nous avons mis sur la disquette 16.

Pour récupérer la disquette 15, suivez cette procédure :

1) insérez la disquette 16 dans le lecteur A, ouvrez-là,
2) cliquez sur DISKST15.TOS,
3) le programme s'exécute et vous demande d'insérer la disquette 15,
4) suivez les instructions données à l'écran,
5) la disquette est régénérée, CQFD!

Merci de votre compréhension.

La boutique FC Press

LOGICIELS

FONTGDOS

L'indispensable programme pour afficher et imprimer des caractères de qualité typographique avec votre ordinateur. Livré avec 3 polices et des pilotes pour la plupart des imprimantes du marché. Le complément indispensable de tous logiciels qui font appel à GDOS tels que UPSIS (présenté dans Start Micro n°10).
Référence 700 001 au prix de **50.00 F + 12.00 F** de frais d'expédition.

TRANSITY

Logiciel permettant de télécharger gratuitement des centaines de programmes (jeux, utilitaires, musique, bureautique...) sur le serveur Start Micro.
Référence 701 801 au prix de **25.00 F + 12.00 F** de frais d'expédition.

GEMVIEW 2.48

Voici la version la plus récente du plus célèbre des visualiseurs/convertiseurs d'image. Cette nouvelle mouture corrige les bugs des précédentes versions, relit les CD-Photo, supporte les routines JPEG DSP de Brainstorm et l'icônification au format MultiTOS.
Référence 700 002 au prix de **50,00 F + 12,00 F** de frais d'expédition

HP Deskjet & Canon BJ

Cette disquette est une mine d'or pour les posseurs d'imprimantes à jet d'encre Hewlett-Packard et Canon. Elle regorge de drivers d'imprimante pour des traitements de texte et pour GDOS, de programmes de configuration, de copies d'écran graphique en noir et en couleur.
Référence 700 003 au prix de **50,00 F + 12,00 F** de frais d'expédition

KITS

KIT DE TELECHARGEMENT

Câble de liaison ST/minitel avec le logiciel Transity permettant de télécharger gratuitement des centaines de logiciels sur le serveur 3615 START MICRO.
Référence 701 800 au prix de ~~99.00~~ **F + 12.00 F** de frais d'expédition.

Offre exceptionnelle*
69 F
+ 12 F de frais d'expédition.
*Dans la limite des stocks disponibles

Ce bon peut être découpé, photocopié ou retourné.

BON DE COMMANDE à retourner avec votre règlement par chèque à:
FC Press,
BP 225 - 92306 Levallois-Perret Cedex

Produits	Référence	Prix
....	|_|_|_|_|_|_|	|_|_|_| , |_|_|F
....	|_|_|_|_|_|_|	|_|_|_| , |_|_|F
....	|_|_|_|_|_|_|	|_|_|_| , |_|_|F
....	|_|_|_|_|_|_|	|_|_|_| , |_|_|F
....	|_|_|_|_|_|_|	|_|_|_| , |_|_|F
....	|_|_|_|_|_|_|	|_|_|_| , |_|_|F
....	|_|_|_|_|_|_|	|_|_|_| , |_|_|F
	Frais d'expédition(*)	|_|_|_| , |_|_|F
		|_|_|_| , |_|_|F

(*) Si votre commande dépasse 3 produits, les frais d'expédition seront seulement de 35,00 F pour l'ensemble de la commande.

Nom : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Prénom : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Adresse : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Code Postal : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Ville : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Offre limitée à France métropolitaine et DOM TOM.

* Délai d'acheminement 3 semaines.
* Offre limitée dans la limite des stocks disponibles.

LE DÉCOMPACTAGE

Un méga et demi de fichiers

Ce mois-ci, illustrez des documents grâce aux 55 cliparts d'affaire, mais classez aussi les disquettes de START MICRO. Voici les outils pour faire votre ménage de printemps.

CONTENU DE LA DISQUETTE

ARCHISM.TOS
Un logiciel développé en Omikron Basic qui vous permettra de classer et retrouver facilement tous les programmes fournis sur les disquettes du journal.

ASS_ORCS.TOS
Un fichier bibliothèque pour la boite à idée. Pour l'utiliser, reportez-vous à l'article concerné.

CLIPAR16.TOS
55 cliparts d'affaire pour illustrer vos documents. Comment ? Il suffit de lire l'article de ce numéro, sur l'incorporation d'images dans le Rédacteur.

DINGO.TOS
Associé à la rubrique démo, décompactez vite ce fichier pour avoir devant les yeux une somptueuse démo du groupe Dune.

GFAGEM.TOS
Voici le source associé à l'article GFA.

KEFTAL10.TOS
Ce programme est la version 1.0 d'un générateur de textures.

MUSIQU16.TOS
Un playeur de modules .MOD et des fichiers .MOD pour tous les gouts.

OMIKRONG.TOS
Le source de l'article de la rubrique Omikron.

REALSND.TOS
Ce fichier complete la rubrique démo, à dÇcouvrir.

DECOMPACTAGE DES FICHIERS

Les fichiers de la disquette du mois sont des fichiers TOS auto-décompactables. Pour les décompacter, il suffit de recopier le fichier sur une disquette vide formatée. Ensuite, cliquer 2 fois sur le fichier pour qu'il se décompacte sur la disquette. Durant le décompactage, la liste des fichiers décompactés s'affiche à l'écran. Une fois le décompactage terminé, de nouveaux fichiers sont présents sur la disquette. Selon les cas, ils sont placés sur la racine ou dans un sous-répertoire. La vitesse de décompactage d'un fichier dépend beaucoup du type de disque où il se trouve. Sur une disquette, le décompactage est assez lent. Il est beaucoup plus rapide sur un disque dur.

COPIE DE FICHIERS AVEC UN SEUL LECTEUR

La copie d'un fichier de la disquette du mois sur une autre disquette est facile avec un second lecteur de disquettes ou un disque dur.

Elle reste un peu plus complexe avec un seul lecteur de disquettes. Dans ce cas, la procédure à suivre est la suivante:

-Insérer la disquette du mois dans le lecteur.
-Afficher le répertoire de la disquette.
-Cliquer sur le fichier à copier tout en maintenant le doigt appuyé sur le bouton de la souris.
-Déplacer la souris sur le lecteur B: jusqu'à ce que son icône passe en vidéo inverse.
-Relâcher le bouton de la souris. Changer les disquettes lorsque GEM le demande sachant que le lecteur correspond à la disquette du mois et le lecteur B à votre disquette.

QUE FAIRE SI LA DISQUETTE NE FONCTIONNE PAS?

La disquette ne passe pas sur un 520 STF.

Si vous avez un ancien 520, il est possible que vous soyez en possession d'un lecteur simple face ne pouvant lire les disquettes double face. Dans ce cas, renvoyez-nous la disquette du mois et deux disquettes formatées sur votre machine, pour y mettre les fichiers. Ce service est gratuit pour les abonnés en nous renvoyant le coupon d'abonnement. Pour les autres lecteurs, il en coûtera 30 francs.

Une fois la disquette copiée sur une disquette vierge, les fichiers ne veulent pas se décompacter.

Les fichiers compactés occupent la quasi totalité de la disquette. Lorsque le décompacteur tente d'écrire le résultat du décompactage sur la disquette, il manque de place, affiche brièvement un message d'erreur et revient au bureau GEM. Avant de décompacter un fichier, il faut le copier sur une disquette ayant plusieurs centaines de Ko libres. L'idéal est d'utiliser une disquette vierge. En moyenne, pour se décompacter, un fichier TOS a besoin d'une place mémoire trois fois supérieure à sa taille. Par exemple, un fichier de 50 Ko a besoin d'au moins 150 Ko pour se décompacter.

Après avoir recopié la totalité de la disquette sur une disquette vierge et effacé quelques fichiers pour gagner de la place mémoire, les fichiers refusent toujours de se décompacter.

Cela ne marche pas, car ce sont des fichiers de petite taille qui ont été effacés. Recommencez avec des fichiers plus gros pour obtenir au moins 400 Ko de disponible. N'oubliez pas qu'il faut au moins trois disquettes pour stocker tous les fichiers décompactés.

CONTACTEZ-NOUS

La disquette du mois est votre disquette. Elle doit contenir ce qui vous intéresse. Aussi, n'hésitez pas à nous écrire pour nous dire ce que vous voulez comme jeux, utilitaires, images, sons, listings...

ENCORE QUELQUES CONSIGNES

Lisez attentivement la description des programmes avant de nous contacter. Le mode d'emploi succint joint dans le magazine est là pour vous aider à démarrer les fichiers.

Vérifiez que le programme testé fonctionne bien dans la résolution de vos machines.

Plusieurs lecteurs nous ont signalé que leurs logiciels ne fonctionnaient pas, alors qu'il s'agissait de programmes version couleur essayés sur un écran monochrome. Certains fichiers ont pu être altérés lors de la duplication.

C'est rare, mais cela peut arriver quand on duplique plusieurs dizaines de milliers de disquettes. Dans ce cas, contactez-nous pour signaler le problème et renvoyez-nous la disquette.

La Rédaction

ARCHISM

Archivez vos disquettes de Start Micro !

Vous vous perdez dans les disquettes de votre magazine ? Voici un utilitaire simple qui vous aidera à rechercher rapidement ce que vous désirez...

Depuis sa création, Start Micro Magazine vous offre une disquette avec un grand nombre de fichiers, tous plus intéressants, les uns que les autres : programmes utilitaires, listings, bureautique, démos, superbes images, logiciel de Ray Tracing, éditeur de fichiers ressources, etc.

La rançon de la qualité est l'encombrement de votre boîte de rangement, et il n'est guère aisé de retrouver le petit utilitaire qui fait ceci, ou la belle image qui montre cela ! Comme dirait Jérôme Bonaldi : «Heureusement est arrivé...»

ARCHISM : L'ARCHIvage de Start Micro

C'est un utilitaire très simple, programmé en Basic Omikron (le listing se trouve sur la disquette à la rubrique Omikron), qui vous permet d'archiver vos disquettes de Start Micro en indiquant quelques renseignements et, au besoin, vos commentaires personnels. Ce programme vous permet également de retrouver un type de fichier particulier avec un masque de recherche.

Comment ça marche ?

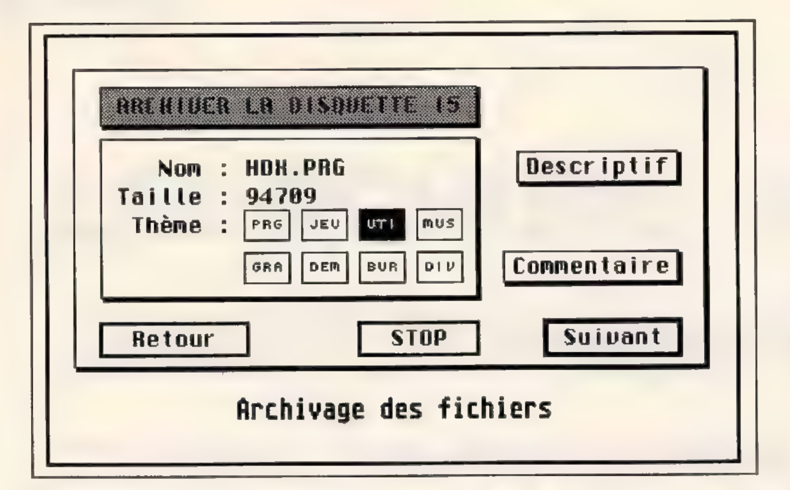
La première chose à faire est de décompacter le fichier ARCHISM.TOS sur une disquette ou sur une partition de votre disque dur. Une fois cette opération effec-

ARCHIVAGE DES DISQUETTES
START MICRO MAGAZINE

CE PROGRAMME A ETE DEVELOPPE EN BASIC OMIKRON, AVEC L'AIDE DE LA BIBLIOTHEQUE EASY-WINDOWS ET DE ORCS POUR LE FICHIER RESSOURCE. LOGICIEL DU DOMAINE PUBLIC. (C) START MICRO & PIERRE-JEAN GOULIER

MERCI





Archivage des fichiers

tuée, un dossier ARCHISM est créé avec à l'intérieur le programme ARCHISM.PRG, ses fichiers ressources et un dossier où se trouvent toutes les archives existantes et celles à venir.

Pour le bon fonctionnement du programme, ne modifiez pas les accès des fichiers ressources ni celui des archives. Démarrez le programme ARCHISM.PRG ; celui-ci fonctionne en moyenne résolution couleur ou en monochrome, sur un grand écran ou VGA, et sur toutes machines (même Falcon).

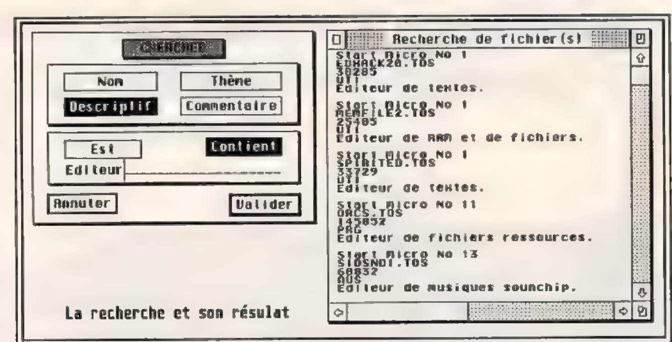
Après une boîte de présentation, un menu GEM apparaît vous proposant les options du programme :

Catalogue : afficher dans une fenêtre le catalogue d'une disquette Start Micro. Les fichiers apparaissent décalés s'ils sont dans un dossier.

Archiver : créer une nouvelle archive ou reprendre une archive déjà commencée.

Donnez un numéro d'archive correspondant au numéro de la disquette de SM, et introduire cette disquette SM dans le lecteur. Pour tous les fichiers, vous pourrez entrer le type (PRoGrammation, UTIlitaire, BUReautique, GRAphisme, JEU, MUSique, DEMo ou DIVers), son descriptif et un commentaire.

Trois boutons de sorties : "Retour" pour revenir en arrière, "STOP" pour arrêter et sauver l'archivage (le fichier courant n'est pas enregistré) et "Suivant" pour valider et passer au fichier suivant.



La recherche et son résulat

Modifier : modifier l'archivage d'un fichier. Il faut saisir le numéro de l'archive et le nom du fichier.

Il existe une autre manière plus simple de consulter ou de modifier une archive : par un [CTRL] + Clic sur le nom d'un fichier dans une fenêtre. Dans ce cas, le programme vous propose les uns derrière les autres tous les fichiers portant ce nom.

Supprimer : supprimer une archive sur le disque.

Recherche : chercher un ou plusieurs fichiers selon un critère de recherche. Vous pouvez chercher par exemple tous les fichiers dont le type est "JEU", ou tous les fichiers dont le descriptif contient "image". Attention : il faut distinguer les majuscules des minuscules.

Liste archive : afficher dans une fenêtre le contenu d'une archive dont on donne le numéro.

Liste globale : afficher dans une fenêtre le contenu de toutes les archives (nom, taille, type et première ligne du descriptif).

Taille fonte : fixer la taille des fontes des fenêtres, ce qui permet de concentrer l'affichage pour une meilleure lecture.

Allez, bon rangement !

Pierre-Jean Goulier

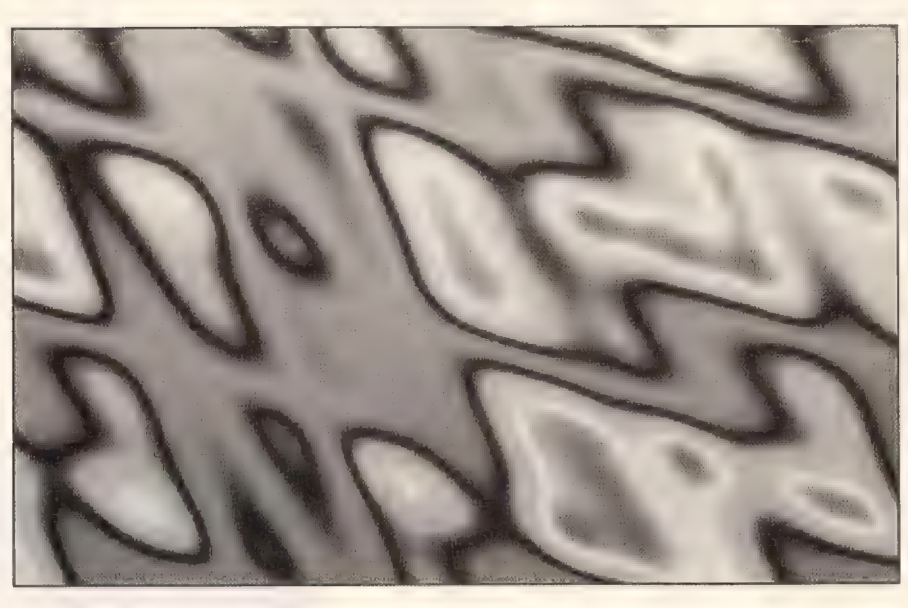
Quelques astuces...

- Cliquer sur le bouton droit projette le curseur de la souris tout en haut de l'écran. Pratique pour aller vite ou quand on a un grand écran !
- Faites en sorte de décrire les fichiers d'une manière sobre et efficace, notamment dans la première ligne du descriptif. Seule celle-ci est affichée dans la liste globale. Dans les autres, vous pouvez détailler un peu plus le fichier.
- Faites des commentaires judicieux qui vous serviront. Préférez "Ne fonctionne qu'au joystick" ou "Incompatible avec tel programme résident" plutôt qu'un "Vraiment génial" qui est inutile (même si c'est vraiment génial !).
- Les archives sont sauvées au format ASCII, ce qui laisse entièrement libre leur exploitation par d'autres logiciels de type base de données ou traitement de textes...

KEFTAL 24

Des textures par milliers

La création de keftales et de textures diverses ne seront plus pour vous, un dur travail de programmation grâce à cet utilitaire bien réalisé.



En pratique, Keftal 24 permet de calculer des images en 16 millions de couleurs avec un résultat tout à fait fabuleux. Il fonctionne sur toutes machines et permet d'exploiter aux mieux les capacités de chacune d'elles.

DIVERSES FACONS DE CALCULER DES IMAGES

L'utilitaire est pourvu pour calculer vos images de trois manières différentes. Chacune a sa spécificité et son intérêt. Détail:

Le mode dégradé

Il va vous permettre d'obtenir très simplement, de très belles images. Pour un dégradé, on peut lui donner la rotation que l'on veut, ainsi que lui faire effectuer quelques vagues. De plus, Keftal 24 permet d'intégrer des spots pour agrémenter le tout. Une fonction très pratique est la fonction délavée. Cette dernière vous permettra d'obtenir un meilleur résultat visuel sur Falcon.

Le mode KEFTALE

La liste des keftales qui sont possibles à calculer est impressionnante. Quelques paramètres à saisir vous permettront de faire varier les composantes de votre image. Par exemple, une fonction Sin ou Cos fera varier les composantes de votre keftale, ou bien, tout simplement, appliquer des dégradés verticaux ou horizontaux qui vont se mélanger aux deux autres composantes. Bref, l'utilisateur est quasiment maître de la keftale qu'il veut obtenir.

Le mode TEXTURE

Actuellement, dans cette version fournie sur la disquette du mois, seule, une texture est calculable mais les prochaines versions arrivent. Le mode TEXTURE nous laisse présager un avenir très prometteur à ce programme envers des applications de raytracing ou même de démo ou de PAO. C'est un shareware sympathique et convivial que nous vous servons en exclusivité!

Arnaud Pignard

LES FICHIERS .MOD

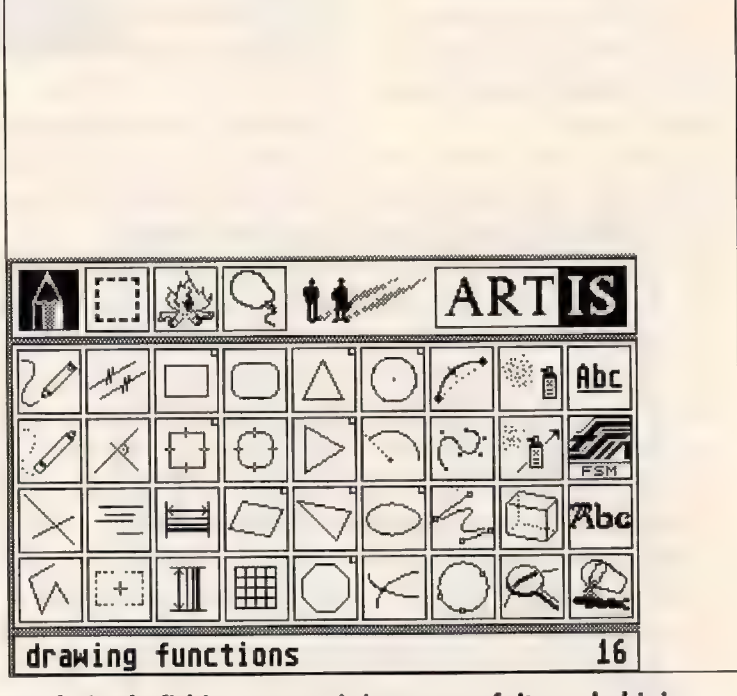
En avant la musique !

Saviez-vous que votre ordinateur est capable de fonctionner comme une chaîne hi-fi ? Pour cela, il suffit d'un petit logiciel et de quelques fichiers sonores. Transformez votre machine en un véritable orchestre de poche !

Depuis l'apparition des premiers ordinateurs personnels, les musiciens ont compris que l'évolution de la technique était sur le point de changer radicalement leur manière de travailler. Plusieurs méthodes permettent de générer de la musique à partir d'un ordinateur.

Enregistrement numérique

La méthode la plus évidente est d'enregistrer les sons sous forme numérique et de les stocker dans un système de mémoire. C'est la technique utilisée par les compacts disques.

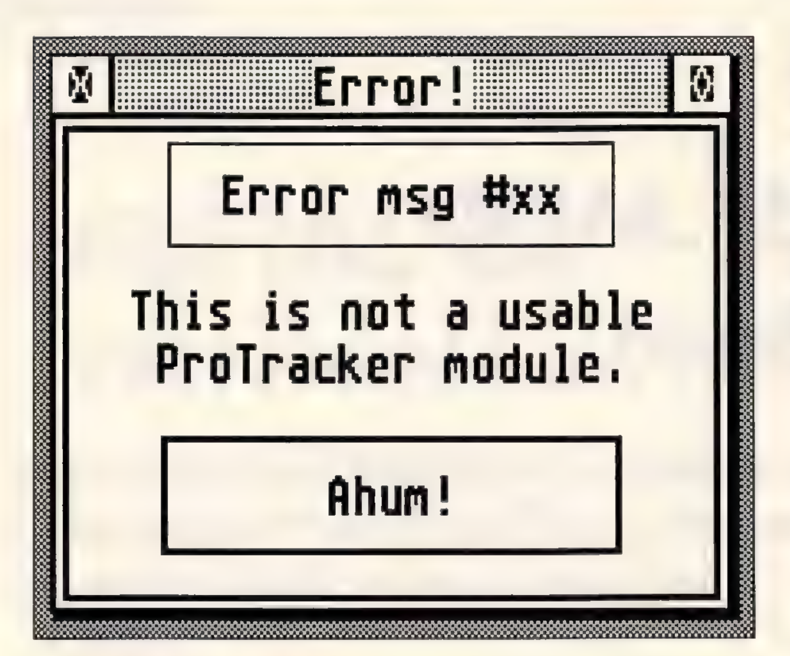


Le choix du fichier sonore à écouter se fait par le biais d'un sélecteur de fichier classique.

Hélas, cela prend une taille de mémoire monstrueuse. Pour donner un ordre de grandeur, le stockage d'une heure de musique, sur un compact disque, représente 680.000 Ko. Pour stocker la même quantité de mémoire sur des disquettes, il nous en faudrait la bagatelle de 940! Conclusion, c'est une technique qui convient aux professionnels équipés de matériels puissants, mais ce n'est pour nous! Il faut chercher quelque chose de différent!

Les musiques de la disquette

La disquette du mois contient 6 fichiers MOD. Nous les avons choisis pour leurs qualités sonores, ainsi pour leurs petites tailles. Vous serez surpris de la musique qu'il est possible de loger dans un petit fichier de 20 Ko.



Il existe plusieurs formats de fichiers MOD. Si vous tentez de charger un format non reconnu, le logiciel affiche ce message d'erreur. Rassurez-vous, les fichiers MOD "exotiques" ne sont pas légions!

Synthèse de la musique

Toute musique est constituée d'un mélange de sons élémentaires.

En partant de ce constat, les concepteurs du ST l'ont doté d'un circuit sonore permettant de générer des sons à partir d'une série d'informations numérique (fréquence, durée, forme du signal, puissance sonore, etc.)

En gérant correctement ce circuit sonore, il est possible de "produire" de la musique.

Toutes les musiques de fond qui accompagne les jeux ST sont fabriqués de la sorte.

Les sons issus d'un circuit sonore ont une sonorité particulière. Une personne ayant une bonne oreille musicale n'aura aucun problème pour identifier l'origine informatique d'une musique ST. Il existe des circuits sonores nettement plus performants que celui du ST. Mais ceux-ci ne se trouvent que sur des ordinateurs nettement plus coûteux ou dans des synthétiseurs musicaux.

Le format MOD

Entre digitalisation de la musique et synthèse complète, il existe une méthode intermédiaire. Le format MOD est un système très astucieux qui nous vient d'un des premiers ordinateurs personnels performants: l'Amiga.

Le principe de base est d'enregistrer des échantillons sonores et de reconstituer la musique par assemblage des échantillons.

Prenons par exemple un piano. En enregistrant les différentes notes, et en associant un numéro à chacune d'elles, on peut coder n'importe quelle mélodie sous la forme d'un série de chiffres.

Avec ce système, pour reconstituer n'importe quelle musique, nous avons besoin d'une bibliothèque sonore contenant les sons de tous les instruments de la musique et une partition sonore décrivant la chronologie des sons dans le temps.

On peut faire encore mieux en éliminant la plupart des échantillons sonores. En effet, les notes proches les unes des autres se ressemblent beaucoup. Un calcul simple permet de calculer une note à partir d'une autre. Donc, pour avoir la gamme complète des notes d'un instrument, il suffit d'enregistrer quelques notes placées à des endroits stratégiques de la gamme et de reconstituer les notes manquantes par un calcul approprié.

Cette technique présente le gros avantage de ne prendre que peu de place mémoire. Il est possible de coder plusieurs minutes de musique avec seulement quelques dizaines de Ko. Les fichiers MOD de la disquette du mois vous surprendront par leurs petites tailles!

Un playeur MOD

Le programme BackTrack est un utilitaire qui permet de jouer des fichiers MOD sur n'importe quel ST. Bien que très performant, son utilisation est extrêmement simple. Il a aussi l'avantage d'être petit.

Musique en tâche de fond

Le logiciel peut être utilisé comme un accessoire. Pour ce

Créez votre propre musique

Dans le numéro 4 de Start Micro Magazine, nous vous avons proposé ProTrack, un éditeur de fichier MOD. D'une manipulation un peu complexe, il permet néanmoins de réaliser des musiques comparables à celles de la disquette du mois. Si vous ne possédez pas cet ancien numéro de notre magazine, vous pouvez nous le commander ou télécharger le logiciel à partir de notre serveur.



N'importe quel instrument existant, aussi exotique soit-il, peut être digitalisé et reproduit par voie informatique!

faire, il faut changer son extension et le renommer BACTRACK.ACC.

Si vous lancez une musique à partir de l'accessoire et cliquez sur l'option "Quit", le ST revient au bureau, mais la musique continue à jouer.

Vous pouvez alors, lancer un autre logiciel et profiter d'un fond sonore agréable. Pour arrêter la musique, il faut relancer l'accessoire et cliquer sur l'option "Kill".

Si la mémoire est saturée et que vous tentiez de charger un fichier sonore trop grand, le playeur MOD affiche un message indiquant qu'il manque de mémoire.

Cela nous est arrivé lorsque nous avons écouté un fichier MOD de grande taille sur un Méga STE 2 où fonctionnait déjà Le rédacteur III.

La fabrication de la musique nécessite un travail important de la part du microprocesseur du ST. La vitesse d'exécution des programmes est donc diminuée lorsque vous écoutez de la musique en tâche de fond. C'est un inconvénient inhérent au fait de faire fonctionner simultanément 2 programmes en même temps.

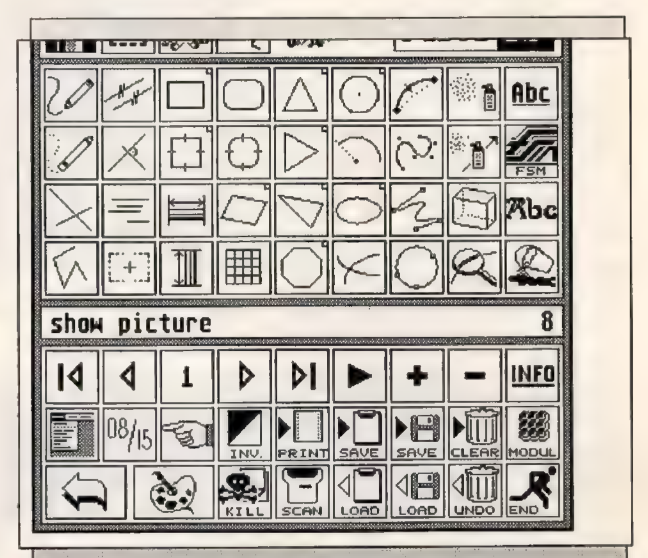
Pour finir

Le format MOD est une méthode intéressante qui permet de stocker des musiques assez longues dans un espace mémoire faible. C'est probablement une technique dont nous entendrons parler de plus en plus dans l'avenir. En attendant ce temps, écoutez les musiques de la disquette et savourez les performances sonores de votre machine!

Patrick Leclercq

Et le futur ?

Nous envisageons de vous offrir régulièrement des fichiers MOD sur la disquette du mois. Que pensez-vous de cette idée ? Nous avons besoin de vos conseils afin de faire la meilleure disquette possible. N'hésitez pas à nous écrire ou à laisser un message sur le 3615 STARTMICRO pour que nous connaissions vos désirs!



Ecran principal du logiciel BackTrack. Pour charger un fichier MOD, il faut utiliser la fonction "Load". Pour une écoute optimale, il faut sélectionner la fréquence de 25 Khz.

La fonction "M/plex" permet d'améliorer la qualité sonore de certaines musiques. N'hésitez pas à faire des essais en l'activant et la désactivant pour comparer les rendus sonores.

36 NOUVEAUTÉS DU DOMAINE PUBLIC

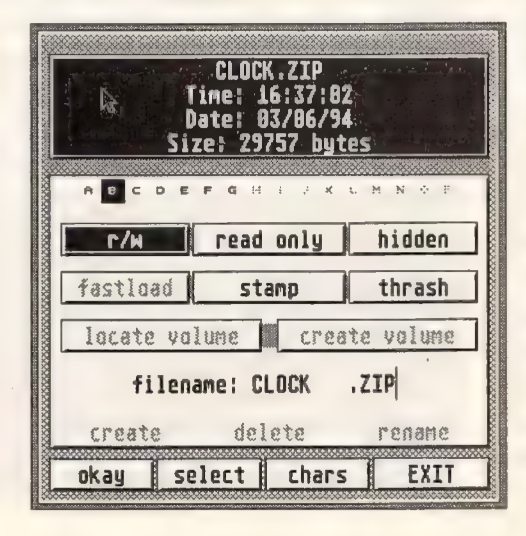
La sélection de START MICRO

La nouvelle moisson du téléchargement 3615 Start Micro est aussi variée que d'habitude. Décidément le shareware se porte vraiment bien, et la qualité des produits ne cesse de croître...

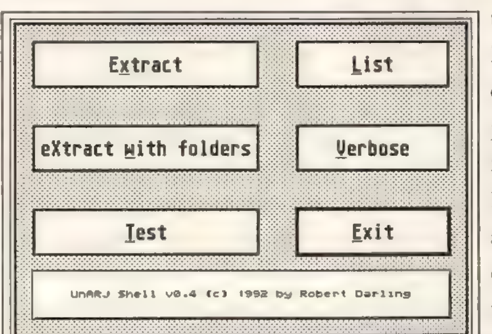
UTILITAIRES

ALBION v1.0
Carl J Hafner
Voici un utilitaire qui va se charger de remplacer le menu Information, du bureau de votre ST. Sur un ST standard il est possible de définir si le fichier est activé en Lecture Seule ou Lecture/Ecriture, et de renommer le fichier. Pour les possesseurs du TOS 1.4, il est également possible de renommer les dossiers.

FastLoad accélèrera les accès de lecture et d'écriture.



Mais il existe d'autres attributs pour vos fichiers comme les fichiers Cachés ou à Chargement Rapide. Albion se charge donc de vous offrir ces choix supplémentaires d'attributs et bien sûr d'autres options...



ARJSHELL
Freeware
Toutes résolutions.
ARJ est l'un des compacteurs les plus répandus sur PC. Il est maintenant possible de décompacter des fichiers ou des disquettes PC compactés avec cet utilitaire. ARJSHELL comprend un Shell sous GEM commandant la nouvelle version 2.30 de UNARJ.TTP (fourni avec l'archive).

GOGOST v2.1
Mark Cawthon
Sous ce nom étrange se cache un utilitaire qui augmente la vitesse d'execution et de chargement de vos programmes et de leurs fichiers.
En fait, c'est un très bon shell, auquel vous indiquerez les logiciels dont vous avez continuellement besoin, ceci à travers une grille plein écran.
Bien sûr, ce programme est principalement destiné aux possesseurs de disque dur, car il sait allez chercher les programmes au plus profond de vos dossiers.
Un très bon remplaçant du TOS pour les invétérés du ST, car de nos jours le Falcon remplit cette tâche.

J_SNAP_D v3.10
John McLoud

Etonnant, une version démo d'une snapshot ... il faut dire que celui-ci en vaut la chandelle. Il enregistre, dans cette version, au format IFF. Ce qui permet quelque soit la resolution de votre machine de sauvegarder vos écrans, en couleur comme en monochrome. Placé en accessoire, il offre de sélectionner un bloc de l'écran et de façon automatique et ira sauvegarder l'image... Un autre atout pour cet accessoire, il fonctionne parfaitement sous Mint, la tâche de fond "ya" que ça de vrai !!

MB35
Shareware

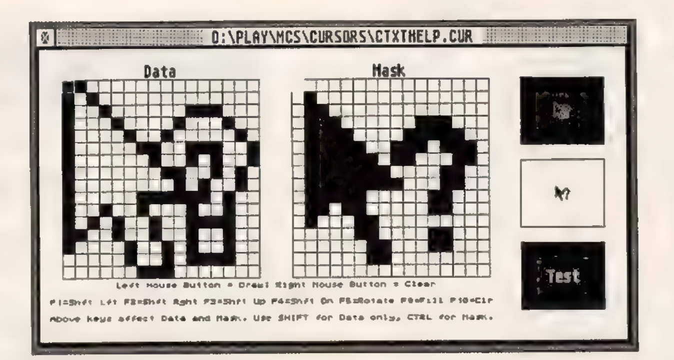
Toutes résolutions.

Start Micro vous propose régulièrement les mises à jour de MasterBrowse sur son téléchargement. Voici la toute dernière version de cet utilitaire destiné à remplacer la fonction de visualisation des fichiers texte du bureau GEM. Cette nouvelle version (3.5) corrige tous les bugs des précédentes version, dispose d'un look revu et fonctionne parfaitement en "client" sous MultiTOS. De nombreuses fonctions nouvelles ont également été ajoutées, faisant de MasterBrowse un outil quasi indispensable.

MCS
Freeware

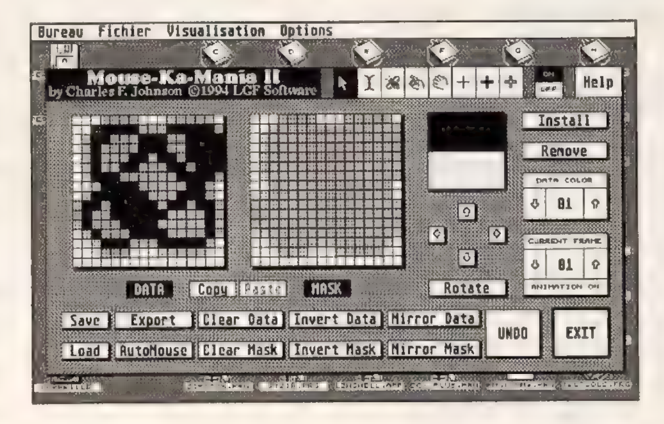
Toutes résolutions.

Mouse Construction Set est l'un des meilleurs outils de création de formes de souris. Toutes les fonctions essentielles sont présentes comme la génération de souris couleur ou la sauvegarde



des données au format "C", pour une inclusion directe dans vos programmes.

Ecrit par Scott Sanders (l'auteur de System Audio Manager), MCS est un outil essentiel à tout programmeur d'applications sous GEM. MCS fonctionne sur toutes les machines Atari et toutes les versions du système.



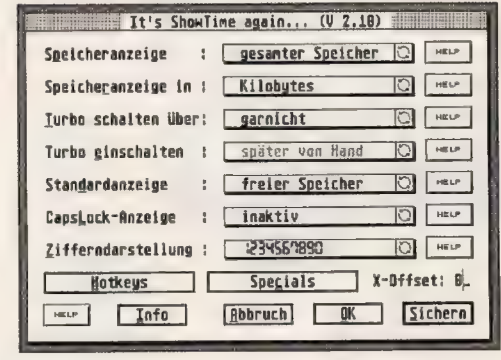
MKM_II
Shareware

Toutes résolutions

Mouse-Ka-Mania est de retour! Sept ans après la première version, Charles F Johnson nous propose enfin une version entièrement réécrite et enrichie. Cette version 2 fonctionne désormais sur tous les ordinateurs de la gamme et toutes les versions du système d'exploitation. Mouse-Ka-Mania est bien plus qu'un éditeur de forme de souris. Il permet de créer des souris animées et détourne le système GEM afin que n'importe quel programme puisse profiter de ces souris animées. L'archive contient plus d'une soixantaine de forme de souris non animées, et une soixantaine de souris animées.

SHOWTIME
Freeware

Toutes Résolutions



Showtime est un fantastique utilitaire allemand destiné à combler certaines lacunes du système. Ces fonctions sont très nombreuses et nous ne retiendrons que les plus importantes: affichage permanent de l'heure et de la date, indication du mode Caps Lock, affichage permanent de la mémoire disponible, reconfiguration du clavier, nouvelles fonctions d'allocation mémoire, etc.

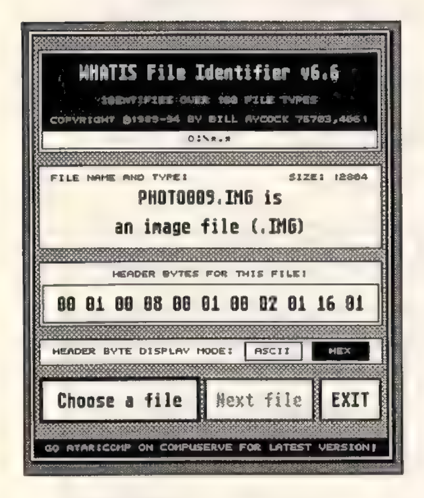
Showtime est en allemand, mais demeure simple d'utilisation même pour ceux qui ne comprennent pas un seul mot de cette langue...

VGASIM17
Shareware

Monochrome TT Haute

Exclusivement dédié aux utilisateurs de TT avec grand écran monochrome, cet utilitaire permet de faire fonctionner sur TTM194/195 les programmes nor-

malement conçus pour l'écran VGA. Programme et documentation en allemand.



WHATIS66
Freeware
Toutes résolutions
Voici la version 6.6 de Whatis, l'accessoire de bureau qui vous aide à reconnaître l'origine d'un fichier. Whatis connaît plus de 160 formats de fichier différents...

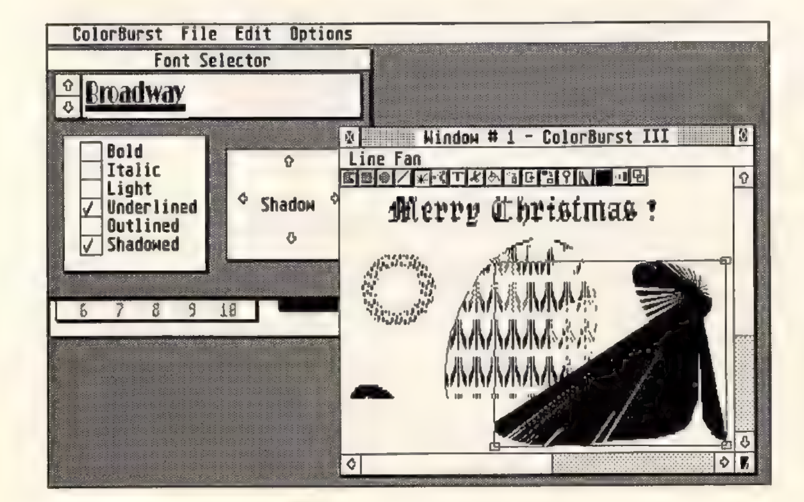
GRAPHISME

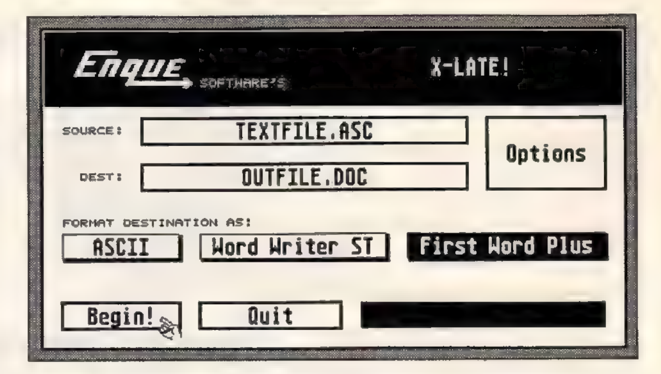
CB_III
Freeware
Toutes Résolutions
ColourBurst III est un logiciel de dessin Bitmap entièrement sous GEM fonctionnant sur toute la gamme Atari y compris TT et Falcon030. Il supporte les polices SpeedoGDOS et s'avère compatible MultiTOS. On y retrouve les fonctions traditionnelles des logiciels de dessin.

GEMVW302
Shareware
Toutes Résolutions
Faut-il encore présenter GemView? Depuis des mois, son auteur nous offre régulièrement une nouvelle version. Voici donc la 3.02. Rappelons pour ceux qui auraient rater les épisodes précédents que Gemview est tout simplement le meilleur logiciel d'affichage et de conversions d'images. Il reconnaît tous les formats d'image imaginables que celles-ci proviennent du ST, de l'Amiga, du PC, du Mac ou des stations Unix. Depuis la version 3, GemView est modulaire est intègre une fonction d'impression...

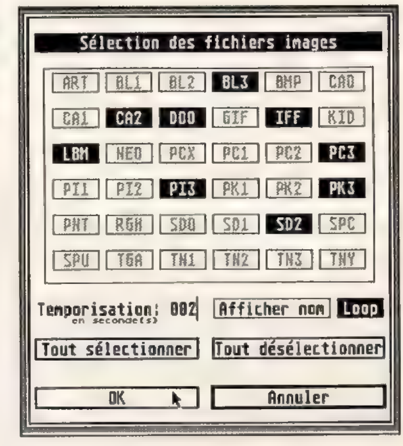
BUREAUTIQUE

XLATE v1.0
ENQUE Software
Voilà un outil bien pratique quand on manipule du texte sur plusieurs machines, il vous convertira divers formats classiques (PC, MAC) vers de l'ASCII Atari, ou du 1St World. Les choix sont simples mais précis et efficaces, que demander de plus.





La rigueur des menus mais quelle efficacité.

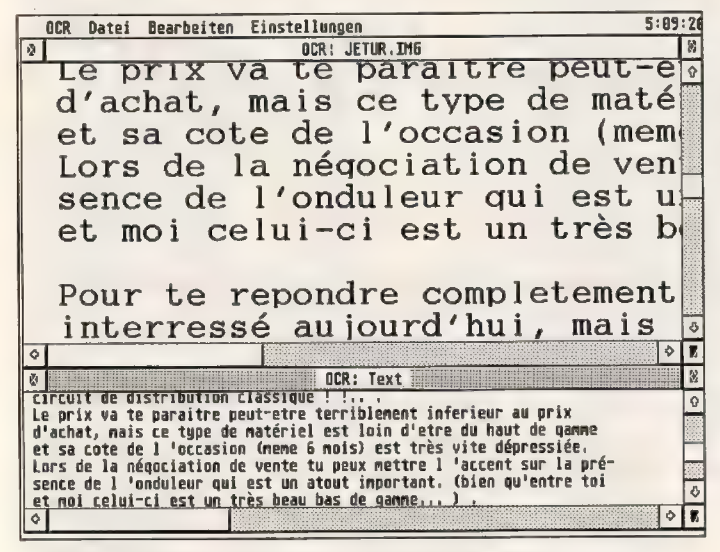


Une multitude de formats reconnus.

EPS v1.05
Pentagon Product
EPS pour Edite Picture Show. Ah! les images et l'Atari, EPS résoudra tous vos problèmes de visualisation.
Il reconnaît à l'heure actuelle une quinzaine de formats spécifiques à l'univers Atari, dans toutes les résolutions. mais il sait surtout en afficher sur n'importe quelle configuration écran sur ST comme sur Falcon.
L'auteur, nous indique, dans l'aide en ligne du programme, que de nombreux autres formats vont arriver très prochainement, c'est certain on en reparlera !!
Qui plus est, un logiciel français

qui viendra assurément chatouiller les moustaches du fameux GemView.

dictionnaire pour affiner le traitement. Si comme moi vous utilisez un logiciel de fax sur St ou Falcon, OCR sera un compagnon de tous les jours qui vous fera gagner un temps souvent précieux.



Voilà le travail d'OCR sur un Fax, superbe !

OCR v1.0
Alexander Claws

Un véritable logiciel du domaine public, capable de véritables prouesses en reconnaissance de caractères, vous le cherchiez ou l'attendiez depuis des années ?? Le voilà !! Dommage qu'il soit entièrement en "teuton", mais il s'avère tout de même très simple d'utilisation. Il réalise son travail, sur la base d'une image au format IMG. Dans un premier temps, il convient de lui apprendre la police que le document va utiliser, ce qui se fait de façon très rapide. Une fois ce travail réalisé, vous avez la possibilité de lui faire corriger ses erreurs en lui apprenant de nouveaux caractères. Le plus profitable est de lui faire apprendre correctement une police est de repasser deux fois sur le même texte. Il n'y aura plus d'erreur !! Son travail de correction fait, vous pouvez lui adjoindre un

LANGAGE

DSDRAIN
Shareware

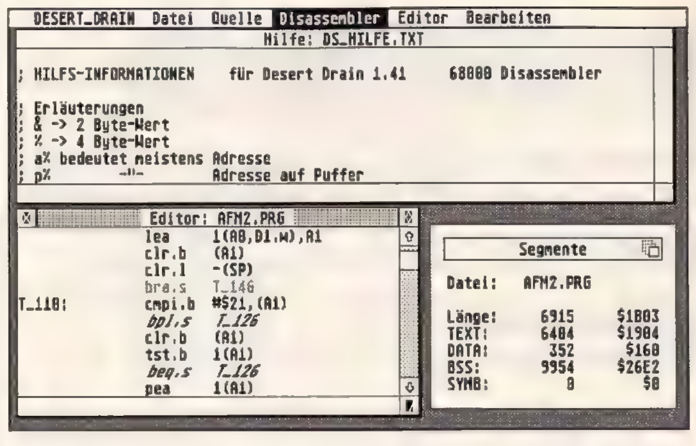
Toutes résolutions

Desert Drain est un puissant désassembleur sous GEM apte à recréer à partir de n'importe quel fichier programme, un source assembleur totalement compatible Turbo-Assembleur...

Le logiciel dispose d'une interface extrêmement conviviale avec une aide en ligne intégrée et un éditeur de texte très pratique mettant en valeur les branchements et certaines formes d'instructions.

Desert Drain est un outil essentiel à tous les programmeurs en assembleur, les craqueurs, les hackers et les demo-makers.



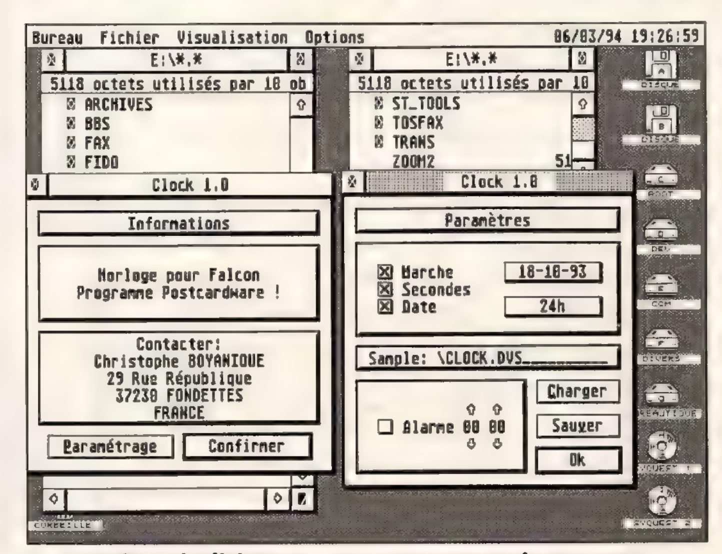


Son seul et unique inconvénient est d'être tout en allemand...

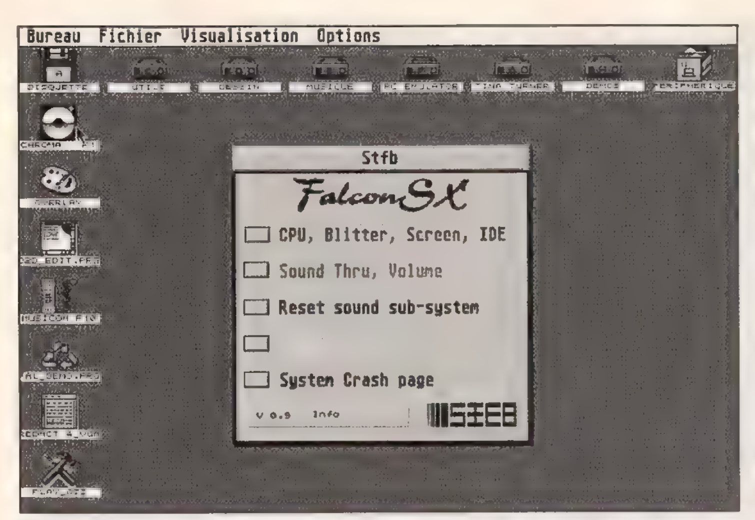
FALCON

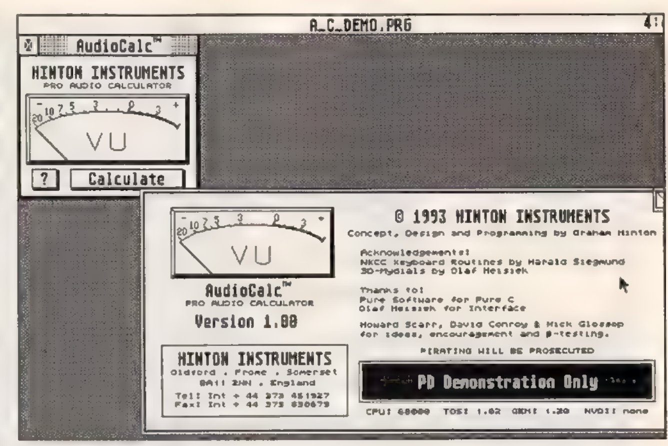
CLOCK v1.0
Christophe Boyanique
Falcon Uniquement !! Je vous entends déjà marmonner au dessus de cette page : "Encore une horloge qui va venir se loger là en haut à droite de mon écran, et alors !?". Banale n'est-ce pas ? pas tout à fait, gros avantage (en plus de connaître l'heure), Clock fonctionne sur tout les types d'écran, dans toutes les résolutions et enfin, vous aurez l'heure, même sous Mint, ce qui jusqu'à présent n'était pas toujours facile... Enfin, Clock comporte une alarme, qui permet de jouer un sample en Direct To Disk entièrement en tache de fond !! Une bonne charge de cavalerie comme réveille matin, ce dont vous aviez sûrement rêvé non !?

FALCONSX
Shareware
Toutes résolutions
Comme son nom le laisse supposer, cet accessoire de bureau ne fonctionne que sur Falcon030. Il permet de modifier l'état d'un certains nombres de paramètres du Falcon et de son

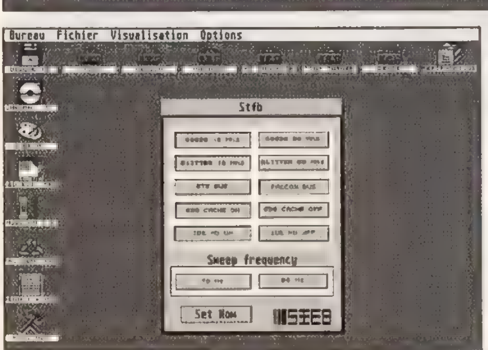


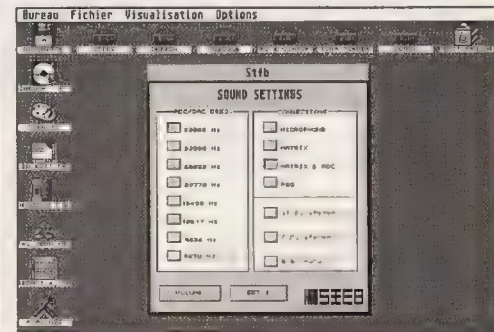
Des options judicieuses pour cet accessoire.





Une représentation réaliste d'un instrument de mesure perfectionné.





TOS. Il permet également notamment d'améliorer la compatibilité du Falcon030 avec certaines applications STE.
Ainsi, avec FalconSX, l'utilisateur peut modifier la fréquence d'horloge du 68030 et du Blitter, la configuration du bus (mode Falcon ou STE), la fréquence du Videl, le volume sonore, les connexions de la matrice sonore. Il peut aussi désactiver les caches du 68030, le disque dur interne. Enfin, il affiche la Cookie Jar et la page de compte rendu des crashs système.

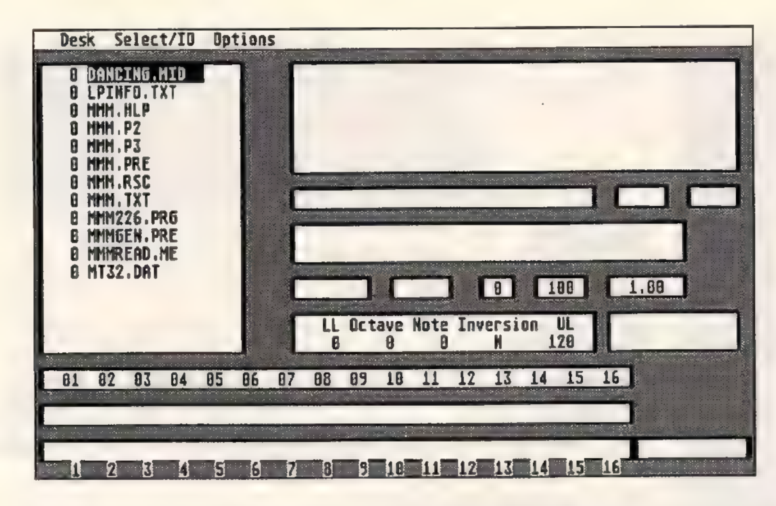
VOICE
Démo
Falcon uniquement
Cet utilitaire utilise le DSP pour faire parler en Allemand votre ordinateur. Entrez lui un texte, il le lira à voix haute...

WINR1371
Shareware
Toutes résolutions
Fonctionnant sur Falcon030 uniquement, WinRec est le système d'enregistrement direct-to-disk (du domaine public) le plus connu.
En voici la toute dernière version 1.371. Celle-ci fonctionne même sous MultiTOS et en supporte le protocole Drag&Drop. Signalons qu'il s'agit là de la dernière version en shareware, puisque l'auteur a annoncé la prochaine diffusion commerciale de Winrec Pro.

MUSIQUE

AUDIOCALC v1.0
Hinton Instruments
Audio Calculator est un outil MIDI réalisé pour les professionnels de la musique, musiciens et ingénieurs du son. Il permet de mesurer 5 champs importants pour les ingénieurs du son - Sound, Tape, Music, Analog et Digital calculations - dans leurs propres termes. Dans cette version de démonstration, seuls deux de ces outils de mesure fonctionnent : le Sound et l'Analog calculator. Le fichier Read_me qui accompagne le programme saura vous décrire, si vous êtes concerné, dans les moindre détails les fonctionnalités du logiciel car là, je suis véritablement dépassé !!... Sachez tout de même que les outils semblent véritablement d'une grande qualité et même d'une grande complexité. Les coordonnées de la société éditrice sont bien sûr indiquées dans le package.

MMM226
Shareware
Toutes résolutions
Midi Music Maker est le seul outil capable de rejouer les fichiers musique provenant de plus de 48 logiciels de musique du marché (provenant aussi bien du ST, que de l'Amiga, du Mac, du PC ou du C64), dont Music Studio, MCS, EZ



Track, Sid Player, Deluxe Music, sound Blaster CMF, Cakewalk, Adlib, etc. Bien sûr, MMM sait aussi relire les fichiers Midi.

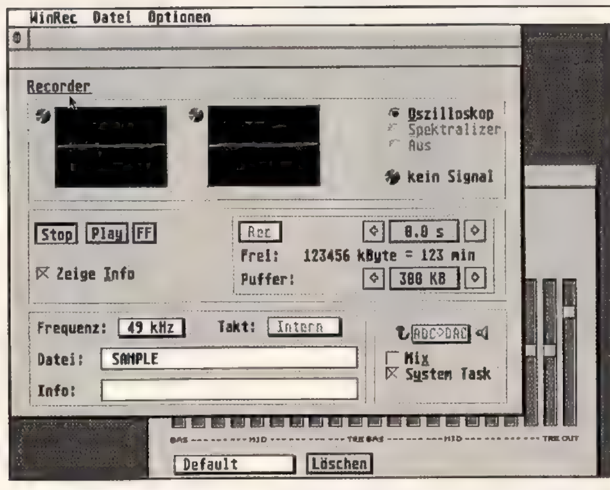
MMM utilise aussi bien le système sonore du ST qu'un synthétiseur connecté aux prises MIDI. C'est bien évidemment dans ce 2ème cas que l'on obtient les résultats les plus intéressants.

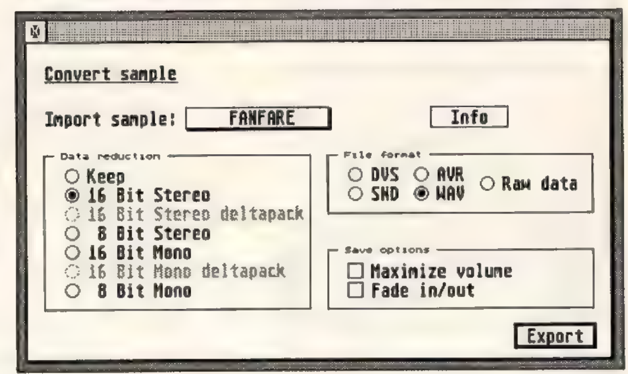
MUSIQUE FALCON

WINREC v1.36

Andreas Binner

Nouvelle version de Winrec, ça n'arrête plus... Quoi de neuf, simplement des options DSP affinées et surtout la possibilité maintenant d'enregistrer les options appliquées sur chaque modulateur DSP. Véritablement classieuse, cette version, Winrec ne cesse de nous étonner !!





SOX v1.0

Lance Norskog

SOX pour SOund eXchanger, Universal sound sample translator. Conclusion, c'est un logiciel qui va vous permettre de convertir les sons de toutes origines : SUN, SoundBlaster, IRCA, SPARC, Mac, Next, Windows, Amiga etc.

De plus, il permet de réaliser des effets tels que l'écho, le vibro, le band, etc., qui en font un outil indispensable pour les fanas !

Seul reproche que l'on peut lui faire, c'est un TTP, il lui manque une interface pour le rendre parfait, mais la documentation est complète et vous permettra d'en tirer véritablement un très bon parti.

HARDCHOR v0.9b

Armin Hierstetter

Toujours et encore des samples sur Falcon, ce logiciel en version béta, vous offre lui aussi une panoplie d'effets retentissants, il enregistre de 12000 à 50000 Hz, en qualité stéréo. Un concurrent de Winrec, qui en version finale fera du bruit (c'est le cas de le dire!).

COMMUNICATION

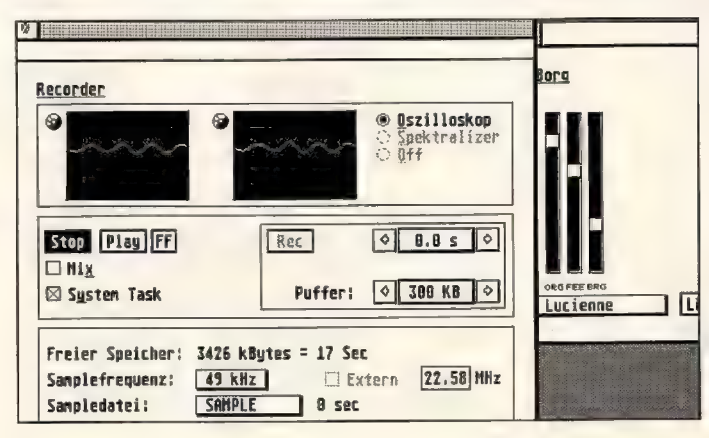
MX2NET

Freeware

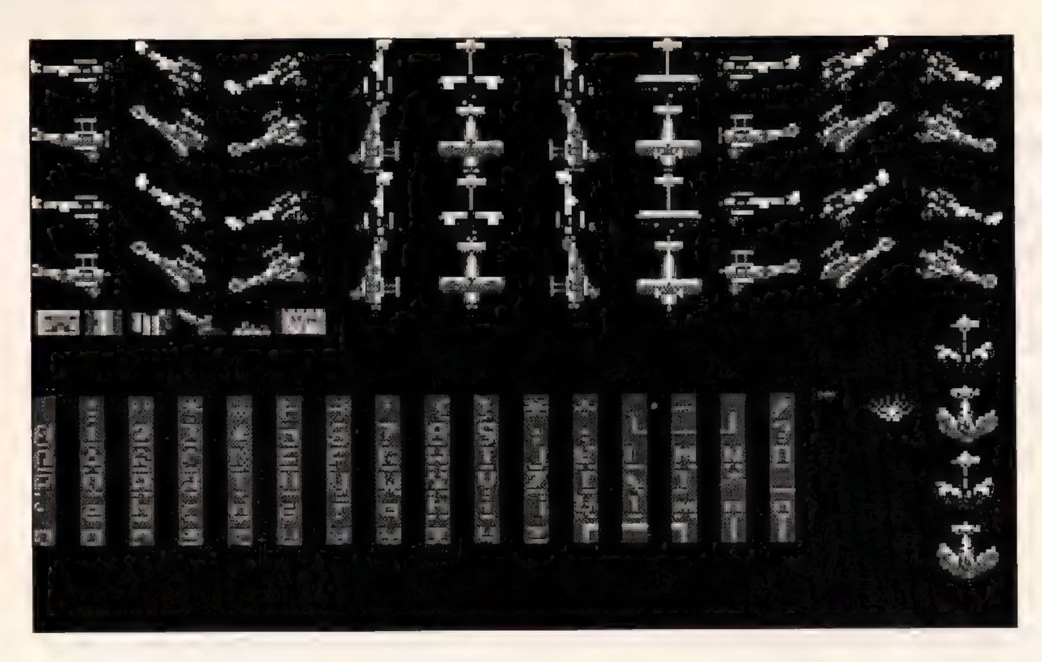
Toutes résolutions

MX2NET est un utilitaire permettant de mettre deux ST en réseau à l'aide des prises MIDI ou par la prise RS232C.

Ainsi les deux ST peuvent se partager leurs disques durs et facilement s'échanger des fichiers. MX2NET permet de



La sauvegarde des effets DSP maintenant disponible.



protéger des partitions en écriture, d'obtenir des statistiques sur l'utilisation du réseau et même de contrôler le deuxième ST depuis le premier (l'écran du ST piloté à distance étant affiché sur l'ordinateur maître).
Une solution idéale si vous souhaitez mettre en réseau deux machines.

JEUX

BIPLAN
Freeware
Basse résolution
Biplan est un jeu d'arcade sympathique en basse résolution ST pour 1 ou 2 joueurs.
Il s'agit à l'aide de votre avion de bombarder les territoires ennemis. Le scrolling est fluide (avec effet parallaxe) et le jeu fonctionne sur ST/STE/TT et Falcon030.
De plus les graphiques sont sous forme de fichiers DEGAS .PI1, ce qui vous permet de les modifier à votre aise...

COLOR v1.0
Tony Greenwood
Vous avez des enfants, ces mignons adorent tapoter les touches de votre clavier quand vous travaillez sur votre machine favorite ...
Mais pourquoi ne pas leur faire plaisir en leur offrant ce superbe livre de coloriage !?
Une dizaine de dessin sont présents dans l'archive, l'interface est très simple d'utilisation, et en quelques clics de souris, ils se feront un plaisir de les colorier...
De plus, une musique peut être activée pendant cette recherche de création artistique... Plus besoin de baby-sitter.

DMEDITOR
Simon Oke
Vous avez envie d'éditer les plans de vos parties de Dungeon Master ou de Chaos Strike Back ?
Maintenant vous le pouvez, il suffit de prendre une disquette de sauvegarde de vos parties, dès que vous voyez apparaître le titre du logiciel sur votre écran, insérez votre disquette et appuyez sur une touche.
Ensuite appuyez sur Esc pour voir la liste de vos parties et là tout le reste est indiqué...
Vous pouvez découvrir les niveaux du jeux mais aussi composer vos propres labyrinthes et ainsi rendre ces jeux interminables...

FRONTIER ELITE 2
David Braben
Version de démonstration du déjà célèbre jeu entièrement en

3D sur votre Atari... 1 Mo de mémoire sont nécessaires pour faire fonctionner la démo.
Une très belle intro vous attend, la 3D comme rarement on l'a rencontré sur nos machines, vraiment un Best of qu'on vous offre là !!

NAARJEK IV
Carl Hafner
Utilisez votre ordinateur pour pénétrer dans le réseau contrôlé par Naarjek, une intelligence artificielle.
C'est un jeu complètement fou, vous avez peut-être des amis qui tentent par tous les moyens de pénétrer via modem sur des réseaux informatique ?
Ce jeu va vous permettre de vous entraîner, le but pénétrer au coeur du réseau de Naarjek, comment ?
A vous de le découvrir, divers menus sont sélectionnables à travers des jeux de touches ou des mots, mais il y a aussi des tas de menus cachés et des commandes que vous devez trouver par vous-même.
A vous maintenant d'utiliser toute votre logique et votre reflexion pour pirater le système...
C'est un jeu sans nul doute très difficile, et je lance un défi, au premier qui nous écrira avec une copie d'écran comme preuve de sa victoire !!...
Bonne chance!

SCHROTTI
Freeware
Monochrome
Fonctionnant en monochrome sur ST/STE/Mega/TT et Falcon, Schrotti est une adaptation très réussie du célébrissime Space Invaders.
Qu'en dire d'autre si ce n'est que la réalisation est impeccable...

SHOCKER2
Shareware
Monochrome
Shocker 2 est un superbe jeu d'arcade en monochrome qui n'est pas sans rappeler Oxyd d'Application System Paris. Le logiciel est fourni en deux versions: une version ST/STE et une version TT/Falcon.
Le jeu peut se pratiquer seul ou à deux. En mode deux joueurs il faut relier deux ST soit par la prise série, soit par les prises Midi. Shocker 2 se compose de plusieurs niveaux réparties en 3 catégories: Gravity Rooms, Pneumatic Rooms, Trailsetting Rooms.

SOMA
Shareware
Basse résolution
SOMA est un petit jeu de réflexion, entièrement à la souris, dans lequel vous devez agencer des formes 3D afin de reconstituer 1 des 7 cubes. Entièrement écrit en assembleur, Soma ne prend que quelques kilo-octets (il est donc facilement téléchargeable) et fonctionne sur toutes les machines...

STOMP
Iain Melvin
Un jeu frustrant et déroutant ? Encore un et oui ce mois-ci c'est la série...
Vous voilà devant 35 niveaux de morceaux de puzzle à déplacer contre la montre...
Ca semble facile au premier abord mais c'est loin d'être le cas !!
Ce joue au Joystick !!

RAM-DISQUE

TRUEDISK
Freeware
Toutes résolutions
TrueDisk (version 2.2) est un Ram-disque (s'installant en M) fonctionnant sur toutes les machines y compris le TT et sa TT-Ram. Extrêmement rapide, il résiste au Reset.
Documentation en allemand.

L.D
Hervé Piedvache

GESTION DES RESSOURCES

Donnez du tonus à votre TOS

Vous rêviez d'exploiter au maximum les possibilités de votre TOS, qu'il soit 1.0 ou 4.0? Cet article est fait pour vous. Il vous initiera aux astuces très souvent inconnues des débutants.

Qu'est-ce qu'un fichier ressource ?

Depuis les débuts du ST, il était possible d'intégrer des fichiers ressource dans des programmes. Ces fichiers, dont l'extension est le plus souvent .RSC, servent à faciliter la tâche du programmeur pour tout ce qui concerne les boutons, les clics souris, les icônes... Il permet de contrôler tous les évènements d'une façon très simple. Cela se résume en 3 étapes: affichage, gestion et renvoi de valeurs.

L'affichage

La fonction FORM_CENTER(adr%,x%,y%,w%,h%) centre les coordonnées d'un arbre.
adr% : adresse de l'arbre
x% : coordonnée gauche X de l'arbre
y% : coordonnée supérieure Y de l'arbre
w% : largeur du rectangle centré
h% : hauteur du rectangle centré

Pour l'utiliser, vous ne spécifiez que l'adresse de l'arbre:

```
~rsc_gaddr(0,0,adr%)
~FORM_CENTER(adr%,x%,y%,w%,h%)
```

L'arbre sera centré au milieu de l'écran et les variables x%, y%, w%, h% contiendront les bonnes valeurs.

Qu'est-ce qu'un arbre ? C'est tout simplement un des éléments du fichier ressource. Par exemple, dans un fichier ressource comme celui de O'RCS, un des arbres sera le menu déroulant, l'autre une boîte d'alerte... Dans O'RCS, il existe 5 types d'arbres: DIALOG, MENUE, ALERT, STRING et IMAGE. Le premier est le plus utile: grâce à des boutons et des champs éditables (des lignes dans lesquelles vous pouvez entrer du texte) mais aussi des icônes, il constitue une excellente base pour tout ce qui implique des échanges d'informations entre l'utilisateur et la machine.

Le deuxième est connu de tous. Il n'est utile que dans certains cas seulement.

Le troisième est une boîte d'alerte qui avertit l'utilisateur d'une
action, demande une confirmation... grâce à des boutons.

Le quatrième et le cinquième sont exclus car d'un intérêt limité.

FORM_DIAL permet de réserver, de libérer des zones de l'écran mais aussi d'afficher des rectangles en expansion et en contraction. Nous l'utiliserons sous les formes suivantes:

FORM_DIAL(0,0,0,0,0,x%,y%,w%,h%) pour réserver une zone de l'écran.

FORM_DIAL(1,0,0,0,0,x%,y%,w%,h%) pour afficher un rectangle en expansion.

FORM_DIAL(2,0,0,0,0,x%,y%,w%,h%) pour afficher un rectangle en contraction.

FORM_DIAL(3,0,0,0,0,x%,y%,w%,h%) pour effacer l'arbre de l'écran.

Pour ces 4 commandes, nous vous rappelons que vous n'avez pas à spécifier les coordonnées. En 7 mots : ne vous occupez jamais de ces variables.

La gestion

Comment récupérer les informations fournies par FORM_DO?

Tout simplement en utilisant la variable RETOUR% ou en lisant les données directement en mémoire.

Par exemple, vous gérez une boite de dialogue. L'utilisateur clique sur un bouton EXIT, la variable RETOUR% contient alors le numéro du sus-dit bouton. Comme vous avez inventorié les numéros de chaque objet en créant le ressource (vivement recommandé), il ne vous reste plus qu'à traiter la variable selon vos besoins avec des tests.

Par exemple:

```
IF retour%=1 THEN   ! On a cliqué sur l'objet 1 ?
PRINT "BOUTON 1"    ! Si OUI alors affiche "BOUTON 1"
ENDIF
```

Vous pouvez aussi combiner RETOUR% avec un CASE, ce qui diminuera le nombre de lignes de test tout en étant aussi efficace.

Pour les champs éditables, vous pouvez utiliser:

```
nom$=CHAR{{OB_SPEC(adr%,objet%)}}
```

Vous obtiendrez alors dans nom$ le contenu du champ éditable de numéro objet% de l'arbre d'adresse adr%.

Mais vous pouvez également prédéfinir l'état des objets.

Pour les champs éditables:

```
CHAR{{OB_SPEC(adr%,objet%)}}="Max la glace"
```

Pour les boutons, vous pouvez utiliser:
BTST(OB_STATE(adr%,objet%),bit%) pour tester le bit bit% de l'objet objet% dont l'arbre est d'adresse adr%.

~OBJC_CHANGE(adr%,objet%,0,x%,y%,w%,h%,n_etat,redraw) pour changer l'aspect de l'objet objet% de l'arbre d'adresse adr%, de coordonnées x%,y%,w%,h% en n_etat et en le redessinant ou pas grâce à redraw.

Pour mettre l'objet en état désélectionné, nous attribuerons la valeur 0 à n_etat. Quant à redraw, nous le mettrons à 0 si nous désirons que le GEM ne le redessine pas, à 1 dans le cas contraire. Cette fonction s'entend bien avec OB_STATE, utilisez les toutes les 2 et vous obtiendrez d'excellents résultats.

Voici un exemple:

```
bit%=0
~rsrc_gaddr(0,0,adr%) ! Met l'adresse de l'objet 0 de
                    ! l'arbre 0 dans adr%
etat%=BTST(OB_STATE(adr%,objet%),bit%) ! Teste le bit
'
IF etat%=1 THEN
  PRINT "Le bit 0 est à 1 donc l'objet est sélectionné."

  n_état0 ! n_état à 0

  redraw=1 ! redraw à 1 car on veut que l'objet se redessine maintenant.

~OBJC_CHANGE(adr%,objet%,0,x%,y%,w%,h%,n_etat,redraw)
PRINT "C'est beau, c'est neuf, c'est START MICRO !"
ENDIF
```

Notez ici que le premier paramètre de RSRC_GADDR sera toujours le même pour nous, que le deuxième est le numéro de l'arbre recherché (0 dans l'exemple, donc, le premier arbre puisque le numérotage commence à 0) et que la variable adr% est la plus importante du programme.

L'appel de la fonction RSRC_GADDR est obligatoire.

En effet, elle fournit l'adresse de l'arbre. Veillez donc à l'appeler avant d'utiliser une ou plusieurs instructions relatives aux bibliothèques AES (OB_STATE, FORM_DIAL, OB_SPEC...) Dans notre programme, remarquez que nous l'appelons avant l'appel du sous-programme TREAT.

Maintenant, voici le clou du spectacle:

```
'
DIM input1$(100),actu1$(100)
DIM input2$(100),actu2$(100)
DIM input3$(100),actu3$(100)
DIM theme$(100)
'
DEFFILL 3
PBOX 0,0,639,199
'
GRAPHMODE 2
DEFTEXT 2,,,40
TEXT 175,25,"Ressource DEMO"
@load_rsc
'
DO
  '
  retour%=0
  '
  @gaddr(0)     ! Cherche l'adresse (adr%) de l'arbre n°0
  '
  redraw=TRUE
  @treat
  @clean    ! On remet les boutons en état
  '
  SELECT retour%
  CASE 1
    @nouvelle_fiche
    '
  CASE 2
    @charger_fiche
    @mod_fiches
    '
  CASE 3
    @free_rsc
    EDIT
    '
  ENDSELECT
LOOP
'
PROCEDURE nouvelle_fiche
  '
  ************************************
  ' * SAISIE DES INFORMATIONS GENERALES *
  '
  ************************************
  @gaddr(1) ! Adresse de l'arbre N°1, c'est-à-dire le 2ème
  @infos
  '
  ' ******************************
  ' *  CHOIX DE LA RUBRIQUE      *
  ' ******************************
  '
  @gaddr(2)
  redraw=TRUE
  @treat
  @clean
  '
  IF retour%=1 ! Choix de la rubrique 'ACTUALITES'
    @actu
  ENDIF
  '
  @sauve_fiche  ! Sauvegarde toutes les données
  @free_rsc
RETURN
'
PROCEDURE infos
  ' **********************************
  ' * Infos: numéro, date de parution *
  ' *  commentaires                   *
  ' **********************************
  '
  DO
    redraw=TRUE ! On redessine tout
    @treat
    @clean
    '
    num$=CHAR{{OB_SPEC(adr%,2)}} ! Attribution des champs saisis aux
    par$=CHAR{{OB_SPEC(adr%,4)}} ! variables
    com1$=CHAR{{OB_SPEC(adr%,6)}} !
    com2$=CHAR{{OB_SPEC(adr%,7)}} !
    '
    @mod_num              ! On donne la bonne longueur
    @mod_parution         ! aux données. Attention, cette
    @mod_coms             ! étape est OBLIGATOIRE
    EXIT IF num$<>"___"       ! Répète tant que le numéro est invalide
  LOOP
  '
RETURN
'
```

```
PROCEDURE actu
  ' **********************************
  ' * Traitement des infos relatives *
  ' *          à l'actualité         *
  ' **********************************
  '
  theme$="ACTU"
  @gaddr(3)
  chaine$="START N°"+num$
! Affichage d'un texte dans
  CHAR{{OB_SPEC(adr%,6)}}=chaine$
! une BOXTEXT
  '
  redraw=TRUE
  @treat
  @clean
  @mod_coms
  '
  actu1$=CHAR{{OB_SPEC(adr%,3)}}
! Attribue aux variables
  actu2$=CHAR{{OB_SPEC(adr%,4)}}
! les données saisies
  actu3$=CHAR{{OB_SPEC(adr%,5)}}
! dans 3,4 et 5
  '
  @mod_actu                     !
Formatage des entrées
  '
RETURN
'
PROCEDURE charger_fiche
  ' **********************************
  ' *      On charge une fiche       *
  ' **********************************
  '
  FILESELECT "A:\*.STT","",file$   !
Sélecteur de fichier
  '
  OPEN "I",#1,file$             !
Ouverture en LECTURE
  long=LOF(#1)                  !
Détermine la longueur du
fichier
  nb_fiche=(long-(73))/(96+6)   !
Calcule le nombre de fiches
  '
  ' ***************************
  ' * Charge données générales *
  ' ***************************
  '
  INPUT #1,num$             !
Attribution des valeurs lues
  INPUT #1,par$             ! dans les
fichiers aux variables
  INPUT #1,com1$            !
  INPUT #1,com2$            !
  '
  ' *******************************
  ' * Charge données des fiches   *
  ' *******************************
  '
  FOR fiche=1 TO nb_fiche        !
Chargement de tout le
    INPUT #1,theme$(fiche)       !
reste du fichier
    INPUT #1,input1$(fiche)
    INPUT #1,input2$(fiche)
    INPUT #1,input3$(fiche)
  NEXT fiche
  '
  CLOSE #1
RETURN
'
PROCEDURE mod_fiches
  ' **********************************
  ' * Modification de fiches chargées
*
  ' **********************************
  '
  gaddr(4)
  fiche=1

CHAR{{OB_SPEC(adr%,6)}}=STR$(fich
e)   ! Affichage dans une

CHAR{{OB_SPEC(adr%,4)}}=theme$(fi
che) ! BOXTEXT
  redraw=TRUE
  @treat
  @clean
  '
  ' ***************************
  ' * On gère les flèches :    *
  ' * scrolling des fiches     *
  ' ***************************
  '
  DO
    '
    IF retour%=2 AND
fiche+1<=nb_fiche
      INC fiche

CHAR{{OB_SPEC(adr%,6)}}=STR$(fich
e)
    ENDIF
    '
    IF retour%=3 AND fiche-1>0
      DEC fiche

CHAR{{OB_SPEC(adr%,6)}}=STR$(fich
e)
    ENDIF
    '
    @clean
    '

CHAR{{OB_SPEC(adr%,4)}}=theme$(fi
che)
    '


~OBJC_DRAW(adr%,4,1,x%,y%,w%,
h%) ! Redessine les boutons

~OBJC_DRAW(adr%,2,1,x%,y%,w%,
h%) ! et les BOXTEXT = mise

~OBJC_DRAW(adr%,3,1,x%,y%,w%,
h%) ! à jour

~OBJC_DRAW(adr%,6,1,x%,y%,w%,
h%)
    '
    EXIT IF retour%=5
    '
    redraw=FALSE
    @treat
    @clean
    '
  LOOP
  '
  '
  @gaddr(1)
  CHAR{{OB_SPEC(adr%,2)}}=num$  !
Attribue les variables aux
  CHAR{{OB_SPEC(adr%,4)}}=par$  !
champs 2,4,6 et 7
  CHAR{{OB_SPEC(adr%,6)}}=com1$
  CHAR{{OB_SPEC(adr%,7)}}=com2$
  '
  @infos
  '
  num$=CHAR{{OB_SPEC(adr%,2)}}
! Récupère les entrées
  par$=CHAR{{OB_SPEC(adr%,4)}}
  com1$=CHAR{{OB_SPEC(adr%,6)}}
  com2$=CHAR{{OB_SPEC(adr%,7)}}
  ' * DEBUT DES TESTS RUBRIQUES
*
  '
  IF theme$(fiche)="ACTU"
    @gaddr(3)

CHAR{{OB_SPEC(adr%,3)}}=input1$(f
iche)

CHAR{{OB_SPEC(adr%,4)}}=input2$(f
iche)
```

```
CHAR{{OB_SPEC(adr%,5)}}=input3$(
fiche)
   '
   @actu        ! Gère l'actualité avec
les données chargées
   '

actu1$(fiche)=CHAR{{OB_SPEC(adr
%,3)}}  ! Attribue les entrées
aux

actu2$(fiche)=CHAR{{OB_SPEC(adr
%,4)}}  ! éléments des
tableaux

actu3$(fiche)=CHAR{{OB_SPEC(adr
%,5)}}
   '
   ALERT 1,"      Désirez-vous      |
sauver les      |

modifications?",1,"oui|non",bouto
n%
   IF bouton%=1
     '
     theme$=theme$(fiche)
     actu1$=actu1$(fiche)
     actu2$=actu2$(fiche)
     actu3$=actu3$(fiche)
     @sauve_old_fiche
   ENDIF
 ENDIF

  '
  '
**********************************
  ' * Ajoutez ici les traitements des
*
  ' * autres rubriques(jeu,
musique..)*
  '
**********************************
  '
  ' * FIN DES TESTS RUBRIQUES *
RETURN
PROCEDURE sauve_fiche
  FILESELECT
"A:\*.STT",num$+".STT",file$
  IF EXIST(file$)
    OPEN "a",#1,file$
  ELSE
    OPEN "o",#1,file$
    PRINT #1,num$
    PRINT #1,par$
    PRINT #1,com1$
```

```
    PRINT #1,com2$
  ENDIF
  '
  PRINT #1,theme$
  ' * DEBUT TESTS RUBRIQUES *
  IF theme$="ACTU"
    PRINT #1,actu1$
    PRINT #1,actu2$
    PRINT #1,actu3$
  ENDIF
  '
  '
***********************************
  ' *  Ajoutez ici les commentaires
des *
  ' *  autres rubriques que vous
avez   *
  ' *  rajouté                    *
  '
***********************************
  ' * FIN TESTS RUBRIQUES *
  CLOSE #1
RETURN
'
'
PROCEDURE sauve_old_fiche
  FILESELECT
"A:\*.STT",num$+".STT",file$
  OPEN "o",#1,file$
  PRINT #1,num$
  PRINT #1,par$
  PRINT #1,com1$
  PRINT #1,com2$
  '
  FOR fiche=1 TO nb_fiche
    PRINT #1,theme$(fiche)
  ' * DEBUT TESTS RUBRIQUES *

    IF theme$(fiche)="ACTU"
      PRINT #1,actu1$(fiche)
      PRINT #1,actu2$(fiche)
      PRINT #1,actu3$(fiche)
    ENDIF
    '
    ' **************************
    ' * Ici, vous pouvez sauver *
    ' * les autres rubriques    *
    ' **************************
    '
    ' * FIN TESTS RUBRIQUES *
  NEXT fiche
  '
  CLOSE #1
RETURN
'
```

```
PROCEDURE load_rsc
  ' ******************************
  ' *   Chargement du fichier    *
  ' *        ressource           *
  ' ******************************
  '
  IF RSRC_LOAD("test2.rsc")=0
    ~FORM_ALERT(1,"[3][|  |fichier
RSC non trouvé.][Fin]")
  ENDIF
RETURN
'
PROCEDURE gaddr(tree%)
  ' *******************************
  ' * Donne l'adresse de l'arbre   *
  ' *******************************
  '
  ~RSRC_GADDR(0,tree%,adr%)
RETURN
'
PROCEDURE treat

~FORM_CENTER(adr%,x%,y%,w%,
h%)

~FORM_DIAL(0,0,0,0,0,x%,y%,w%
,h%)

~FORM_DIAL(1,0,0,0,0,x%,y%,w%
,h%)
  IF redraw=TRUE

~OBJC_DRAW(adr%,0,5,x%,y%,w%
,h%)
  ENDIF
  retour%=FORM_DO(adr%,0)

~FORM_DIAL(2,0,0,0,0,x%,y%,w%
,h%)

~FORM_DIAL(3,0,0,0,0,x%,y%,w%
,h%)
RETURN
PROCEDURE free_rsc
  ~RSRC_FREE()
RETURN
'
PROCEDURE mod_coms
  '
  IF LEN(com1$)<25
    FOR i=LEN(com1$) TO 24
      com1$=com1$+"_"
    NEXT i
  ENDIF
  '
```

```
 IF LEN(com2$)<25
   FOR i=LEN(com2$) TO 24
     com2$=com2$+"_"
   NEXT i
 ENDIF
 '
RETURN
'
PROCEDURE mod_num
 IF LEN(num$)<3
   FOR i=LEN(num$) TO 2
     num$=num$+"_"
   NEXT i
 ENDIF
RETURN
'
PROCEDURE mod_parution
 IF LEN(par$)<12
   FOR i=LEN(par$) TO 11
     par$=par$+"_"
   NEXT i
 ENDIF
RETURN
'
PROCEDURE mod_actu
 IF LEN(actu1$)<30
   FOR i=LEN(actu1$) TO 29
     actu1$=actu1$+"_"
   NEXT i
 ENDIF
 '
 IF LEN(actu2$)<30
   FOR i=LEN(actu2$) TO 29
     actu2$=actu2$+"_"
   NEXT i
 ENDIF
 '
 IF LEN(actu3$)<30
   FOR i=LEN(actu3$) TO 29
     actu3$=actu3$+"_"
   NEXT i
 ENDIF
RETURN
'
PROCEDURE clean
 '
************************************
' * Cette procedure met le bit
SELECTED des *
' * boutons EXIT non grisés à 0  *
 '
************************************
 FOR obj%=1 TO 15 !
Arbitrairement, 15 objets maxi
   IF
BTST(OB_STATE(adr%,obj%),0)
AND NOT
BTST(OB_STATE(adr%,obj%),3)

~OBJC_CHANGE(adr%,obj%,0,x%,y
%,w%,h%,0,0)
   ENDIF
  NEXT obj%
RETURN
```

Les tableaux créés servent à stocker les champs éditables. Pour chaque rubrique, il y en a autant que de lignes de commentaires.

Par exemple, si vous ouvrez la rubrique programmation, vous devrez rajouter DIM prog1$(100),prog2$(100), prog3$(100). Pour rester compatible avec la procédure CHARGE_FICHE, vous devrez vous limiter à 3 champs éditables par rubrique.

Ensuite, lorsque vous arrivez au sommaire, vous devrez tester, en plus de la rubrique actualité, la rubrique que vous avez rajoutée en prenant soin de modifier le bouton qui lui est attribué de telle sorte qu'il soit EXIT, SELECTABLE et non ENABLED (avec ORCS fourni avec un numéro précédent de Start Micro Magazine).

Dans la procédure MOD_FICHES, vous ajouterez un test supplémentaire du type IF theme$(fiche)="PROG",remplacerez tous les ACTU1$(), ACTU2$(), ACTU3$() par des PROG1$(), PROG2$(), PROG3$().
En fait, le principe reste le même: recopier, remplacer.
Dans les procédures SAUVE_FICHE et SAUVE_OLD_FICHE, faites la même chose: rajoutez un test et surtout, faites attention à sauvegarder les bons tableaux!

Menus conseils

Si vous voulez économiser du temps en utilisant des fichiers ressources, suivez les quelques conseils suivants:

-Un arbre est un ensemble qui contient des objets. Ces derniers, sont numérotés de telle façon que le premier aura pour numéro 0. Ainsi, la boîte dans laquelle sont dessinés les éléments aura toujours pour numéro 0 (n'oubliez pas que c'est un objet à part entière). Un objet peut être un bouton, une icône, un champ éditable...

-Il faut toujours utiliser RSRC_GADDR lorsque l'on désire manipuler des objets appartenant à un nouvel arbre.

-Eviter de quitter le programme avant d'effectuer un RSRC_FREE.

-Faire attention lors de l'ajout de nouvelles rubriques: n'oubliez pas de spécifier les bons tableaux et de les passer comme paramètres lors de leur sauvegarde.

-La variable theme$, ainsi que les éléments constitutifs du tableau theme$() devront impérativement avoir une longueur de 4 caractères.

-Si vous modifier une partie sensible, comme le nombre de champs éditables, vérifiez toujours la longueur d'une fiche pour ne pas provoquer d'erreur lors du chargement.

-Une fiche est l'ensemble des 3 champs éditables qui constituent une rubrique. Ne la confondez pas avec fichier dont le nom sera le plus souvent de la forme __X.STT.

Pour finir

Le GEM nécessiterait plusieurs numéros pour être traité plus en détails et plus explicitement. Aussi, écrivez au journal si vous avez des questions à poser, ou si vous avez créé une interface hors du commun.

Sékine Coulibaly

EASY-WINDOWS

Des fenêtres à portée de main (2)

Voici le deuxième volet de cette rubrique consacrée à la bibliothèque de commandes Omikron pour gérer les fenêtres sans effort. A l'ordre du jour, les fenêtres textes.

Le mois dernier, nous avions vu avec quelle facilité la bibliothèque permettait de développer des applications avec des fenêtres graphiques. Pour votre plus grand confort, Easy-Windows permet également de gérer sans plus de difficultés les fenêtres textes. Dans ce type de fenêtre, pas de graphisme, mais les mêmes fonctionnalités que les instructions du Basic traditionnel : les PRINT, INPUT et consorts.

Entrons dans le vif du sujet...

Comme d'habitude, plusieurs programmes de démonstration sont présents sur la disquette du mois. Rappelons que les listings relatifs à Easy-Windows sont sauvés en ASCII, et qu'ils doivent être chargés, au-dessus du listing de la bibliothèque, au moyen d'un LOAD BLOCK. Pour plus de détails, consultez le numéro 15 de Start Micro. Le programme DEMO1.BAS nous propulse de plain-pied dans l'initiation aux fenêtres textes :

Ligne 8 : Initialisation de la bibliothèque.

Ligne 9 : Obtention des coordonnées du bureau.

Ligne 10 : On ouvre une fenêtre texte. Dans cet exemple, seules les coordonnées d'ouverture sont précisées. Il est possible également de préciser ses dimensions maximales en nombre de colonnes et de lignes; lorsque rien n'est stipulé (comme c'est le cas ici), la taille maximale est celle de l'écran selon la résolution.

Ligne 13 : Effacement du contenu d'une fenêtre texte, comme le CLS du Basic.

Ligne 13-15 : Boucle d'affichage. L'instruction d'affichage dans une fenêtre texte est similaire au PRINT du Basic. On indique simplement le handle de la fenêtre concernée par l'affichage, puis la (ou les) chaînes (ou variables) à afficher.

Ligne 16 : Un Twin_Print seul fait passer une ligne (comme un PRINT).

Ligne 18-20 : La boucle de gestion de la fenêtre. On en sort quand on clique sur l'icône de fermeture.

Ligne 22-23 : Fin du programme.

Comme vous pouvez le constater, les instructions des fenêtres textes sont calquées sur les instructions d'affichage du Basic, ce qui les rend très faciles d'emploi. Contrairement aux fenêtres graphiques, il n'est pas nécessaire de "diriger" l'affichage vers la fenêtre ; l'instruction Twin_Print actualise automatiquement l'affichage. Cependant, dans certains cas, cela peut s'avérer trop long. Aussi, il est possible d'utiliser un "affichage interne", et de faire redessiner la fenêtre, une fois que tout est en place. Le programme DEMO2.BAS utilise cette technique :

Ligne 8-11 : Voir le listing de DEMO1. Notez seulement que nous avons précisé les dimensions virtuelles de la fenêtre texte à 100 colonnes et 100 lignes, et que nous avons spécifié titre et éléments.

Ligne 13-14 : On utilise le sélecteur amélioré de Easy-Windows, plus fonctionnel, pour charger un fichier ASCII (le DESKTOP.INF par exemple). Cette commande sera plus particulièrement étudiée le mois prochain.

Ligne 15 : Si l'on n'a pas cliqué sur "Annuler",

Ligne 16 : on fixe la ligne d'informations de la fenêtre avec le nom du fichier choisi.

Ligne 18-20 : Tant qu'il y a quelque chose à lire, on le lit et on l'affiche dans la fenêtre. Cependant, on l'affiche en interne avec Twin_Iprint, c'est-à-dire dans la "mémoire" de la fenêtre et non à l'écran.

Ligne 21 : Fermeture du fichier.

Ligne 23 : Mise à jour de la fenêtre.

Ligne 25-30 : Gestion de la fenêtre et sortie du programme à la fermeture de celle-ci.

Des saisies dans une fenêtre ? Si, c'est possible !

Il est impossible de faire fonctionner un INPUT traditionnel dans une fenêtre, puisqu'il s'agit d'une commande tirée du GEMDOS et non de l'AES. Et puis, programmer cela à la main, quel casse-tête ! Oui, mais pas avec Easy-Windows ! Pour vous en convaincre, chargez le programme DEMO3.BAS qui traite de ce problème :

Ligne 8-10 : Voir les listings précédents.
Ligne 12 : Procédure qui calcule une table de multiplication.
Ligne 14-18 : Exemple de gestion au moyen du clavier.
Ligne 16 : Si on appuie sur [ESC], on calcule une nouvelle table.
Ligne 17 : Si on appuie sur [CTRL]+[Q], on ferme la fenêtre.
Ligne 24 : La procédure de calcul d'une table.
Ligne 25 : On efface la fenêtre, on fixe le curseur à la ligne 1, colonne 0, et on place les sliders à leur origine.
Ligne 26 : Voici l'instruction qui crée une saisie dans la fenêtre. Le premier argument est le handle de la fenêtre dans laquelle se déroule la saisie.
Vous pouvez par conséquent programmer plusieurs saisies en même temps dans différentes fenêtres. Le deuxième paramètre est un texte de proposition. La troisième est un "USING", c'est-à-dire un filtre de saisie.
Dans notre exemple, le Twin_Input n'acceptera que les caractères numériques. Le paramètre suivant précise la longueur de la saisie (ici, trois caractères). Remarquez une chose très importante : la commande Twin_Input doit être placée en dehors de la boucle de gestion des évènements de la fenêtre (lignes 27-30), ceci pour permettre la manipulation de celle-ci pendant la saisie.
Ligne 27-30 : La boucle de gestion de la fenêtre. La condition de sortie de cette boucle est la fin de la saisie testée par la fonction FN Twin_Input. Lorsque la saisie est terminée (touche RETURN ou ENTER), cette fonction retourne la valeur TRUE (-1).

Note très importante : lorsque l'on programme une saisie dans une fenêtre, il faut absolument prévoir que l'utilisateur puisse fermer la fenêtre avant la fin de la saisie. Sinon, la fenêtre fermée, la saisie sera toujours en attente et le programme bloqué ! C'est le rôle de la ligne 29, mais il y a d'autres moyens de le faire moins expéditif !

Ligne 32 : Le contenu de la saisie se trouve dans la fonction FN Twin_Input$. Là encore, le handle va permettre de différencier les éventuelles saisies simultanées.
Ligne 33-36 : Affichage de la table.

Des fonctions élaborées

Easy-Windows a été conçu dans le souci de faciliter la tâche de tous les apprentis développeurs qui souhaitent créer leurs propres outils sous GEM. Les fenêtres textes sont particulièrement adaptées pour des outils de bureautique : gestion de comptes bancaires, banque de données, etc. Aussi, la bibliothèque possède des commandes de marquage de lignes, de sélection en vidéo inversée, de saisies de blocs textes, etc. Chargez le programme DEMO4.BAS qui illustre la facilité de la mise en oeuvre de ces commandes :

Ligne 10-14 : Initialisation et ouverture de deux fenêtres textes.
Ligne 16-18 : On détermine un chemin à l'aide du sélecteur et on remplit le tableau T$ avec le catalogue du chemin choisi.
Ligne 20-21 : Affichage du catalogue dans la fenêtre F1.
Ligne 23 : Début de la boucle de la gestion des fenêtres.
Ligne 26 : Si Clic + [ALT],
Ligne 27 : Dans quelle fenêtre l'évènement s'est-il produit ? Notez également qu'avec une fenêtre texte, la commande Win_Mousepos retourne la position de la souris dans la fenêtre en lignes et colonnes.
Ligne 28 : Si c'est la fenêtre du catalogue,
Ligne 29 : on prend le contenu de la ligne là où la souris a été cliquée.
Ligne 30 : Si cela correspond à un fichier du catalogue,
Ligne 31 : on inverse la vidéo de cette ligne,
Ligne 32 : on récupère la taille, la date, l'heure et l'attribut du fichier choisi par une commande Easy-Windows relative aux fichiers,
Ligne 33-35 : et on affiche tout cela dans une boîte d'alerte.
Ligne 36 : On remet la ligne en vidéo normale.
Ligne 40-50 : Si on clique sur le bouton droit, et que l'on est sur la fenêtre du catalogue, on propose le sélecteur pour un nouveau chemin.
Ligne 51-68 : Si Clic + [CTRL] sur un fichier, alors on en affiche le contenu sur la fenêtre F2.
Ligne 69 : Jusqu'à ce que l'on ferme la fenêtre F1.

Le programme DEMO5.BAS vous montre comment utiliser les instructions relatives aux blocs textes.

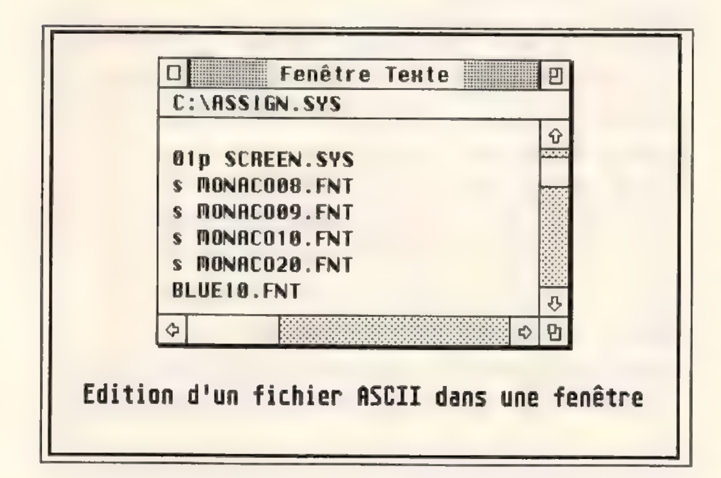
Ligne 8-12 : Initialisation, et ouverture de deux fenêtres textes.
Ligne 14-23 : Chargement d'un fichier ASCII et affichage dans la fenêtre No 1.
Ligne 25 : Début de la boucle de gestion des fenêtres.
Ligne 26 : Recueil des évènements.
Ligne 27 : Si [CTRL] + Clic,

Ligne 28 : Sur quelle fenêtre ?
Ligne 29 : Si c'est la fenêtre No 1, on saisie un bloc.
Ligne 30 : Si c'est la fenêtre No 2, on le pose.
Ligne 32 : Jusqu'à ce que l'on ferme la fenêtre No 1.

Notez qu'à l'instar des commandes relatives aux blocs graphiques, ces commandes gèrent de A à Z la saisie ou la pose du bloc. Il en résulte une très grande facilité d'utilisation, mais une marge réduite de manoeuvre. C'est pourquoi il est également possible d'utiliser d'autres commandes blocs textes, moins "automatiques" (Cf la liste des instructions).

L'ensemble des commandes des fenêtres textes.

Détaillons à présent une à une les instructions relatives aux fenêtres textes.



Edition d'un fichier ASCII dans une fenêtre

Commandes des fenêtres textes :

Twin_Open(&F,X,Y,W,H). Ouvre une fenêtre texte. Les dimensions de l'espace virtuel de la fenêtre correspondent à celles de l'écran texte courant.

Twin_Open(&F,X,Y,W,H,T$,I$). Idem, mais en précisant le titre et la ligne d'informations.

Twin_Open(&F,X,Y,W,H,Wmax,Hmax,T$,I$,Elem). Idem, mais en précisant la taille de l'écran virtuel et les éléments constitutifs de la fenêtre.

Twin_Print(F) : Saute une ligne dans la fenêtre texte F.

Twin_Print(F,T$) : Affiche le texte T$ dans la fenêtre texte F. T$ peut être une variable ou une chaîne de caractères.

Twin_Print(F,L,C,T$) : Affiche le texte T$ à la ligne L et à la colonne C dans la fenêtre texte F.

Twin_Print_(F,T$) : Affiche le texte T$ dans la fenêtre texte F, sans passer à la ligne. Correspond au ";" pour la commande PRINT du Basic.

Twin_Print_(F,L,C,T$) : Affiche le texte T$ à la ligne L et à la colonne C dans la fenêtre texte F, sans passer à la ligne.

Twin_Iprint(F) : Saute une ligne dans la fenêtre texte F, en interne, sans actualiser l'affichage.

Twin_Iprint(F,T$) : Affiche le texte T$ dans la fenêtre texte F, en interne, sans actualiser l'affichage.

Twin_Iprint(F,L,C,T$) : Affiche le texte T$ à la ligne L et à la colonne C dans la fenêtre texte F, en interne, sans actualiser l'affichage.

Twin_Cls(F) : Efface le contenu de la fenêtre texte F.

Twin_Settextsize(F,Size) : Fixe la taille de la fonte utilisée dans la fenêtre texte F (0 = 6x6, 1 = 8x8, 2 = 8x13, 3 = 16x32).

Twin_Settextcolor(F,Color) : Fixe la couleur VDI du texte dans la fenêtre texte F.

Twin_Input(F) : Saisie d'une chaîne dans la fenêtre texte F. Cette instruction doit être placée à l'extérieur de la boucle de gestion si l'on veut profiter de la gestion de la fenêtre durant la saisie.

Twin_Input(F,T$) : Idem, mais en proposant un texte T$.

Twin_Input(F,T$,Using$) : Idem, mais avec une chaîne de commande "using", c'est à dire un filtre de saisie. La chaîne admet les caractères suivants :

A : Caractères alphabétiques acceptés.

0 : Caractères numériques acceptés.

% : Tous les caractères.

U : Forcer les majuscules.

L : Forcer les minuscules.

Ces caractères sont cumulables. Ainsi le masque "A0U" permet les caractères alphabétiques et numériques (mais pas les caractères spéciaux et accentués); de plus ils seront convertis en majuscules.

Twin_Input(F,T$,Using$,Len) : Idem, mais en paramétrant la longueur de la saisie.

Twin_Stop_Input(F) : Force l'arrêt de la saisie dans la fenêtre texte F. C'est utile pour éviter de se retrouver bloqué dans le programme avec une saisie en cours dans une fenêtre fermée.

Twin_Maxspace(N) : Fixe le nombre maximum de lignes que peuvent contenir ensemble les fenêtres textes. A l'initialisation, cette capacité est de 1000 lignes. Si vous craignez que cela ne suffise pas, augmentez la au moyen de cette commande.

Twin_Setcursor(F,L,C) : Place le curseur en ligne L colonne C dans la fenêtre texte F.

Twin_Select(F,L,Code) : Sélectionne ou désélectionne la ligne L de la fenêtre texte F au moyen de Code (1 = vidéo inversée, 0 = vidéo normale)

Twin_Check(F,L,Code) : Pose ou enlève une marque en tête de la ligne L de la fenêtre texte F au moyen de Code (1 = poser, 0 = enlever).

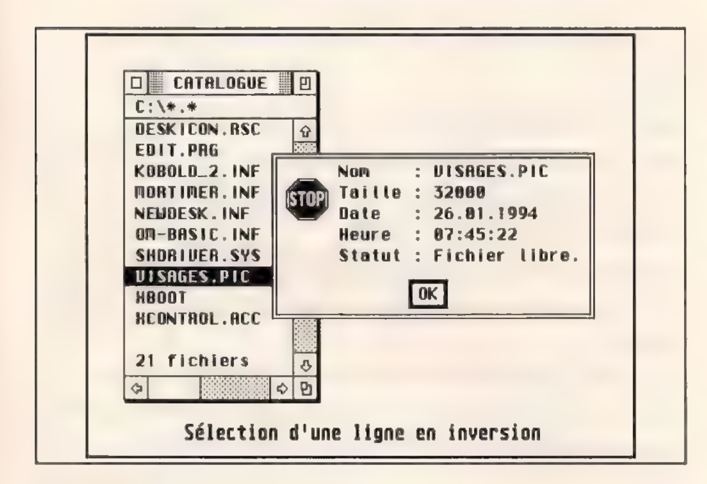
Twin_Delete(F,L) : Efface la ligne L de la fenêtre F.

Twin_Mouseget_Block(F,&A$) : Gère la capture à la souris d'un bloc texte au format ASCII dans la fenêtre texte F. Le bloc est retourné dans la variable A$.

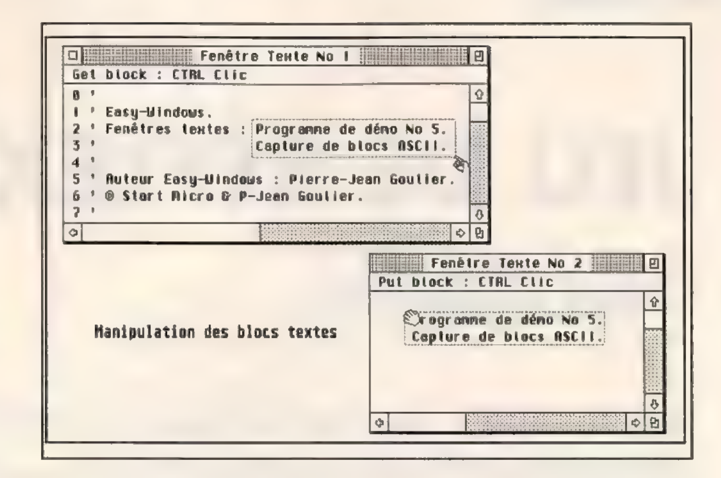
Twin_Mouseput_Block(F,A$) : Gère la pose d'un bloc texte à la souris dans la fenêtre texte F. Le bloc doit être contenu dans la chaîne A$.

Twin_Get_Block(F,L,C,Nl,Nc,&A$) : Capture d'un bloc, sans gestion de souris, à partir de la ligne L colonne C, sur un nombre de lignes Nl et un nombre de colonnes Nc dans la fenêtre texte F. Le bloc est retourné dans la chaîne A$ au format ASCII.

Twin_Put_Block(F,L,C,A$) : Pose d'un bloc, sans gestion de souris, dans la fenêtre texte F à partir de la ligne L colonne C, contenu dans la chaîne A$.



Sélection d'une ligne en inversion



Manipulation des blocs textes

Fonctions des fenêtres textes :

FN Twin_Font(F) : Retourne le numéro de la fonte VDI utilisée par la fenêtre texte F (0 = 6x6, 1 = 8x8, 2 = 8x13, 3 = 16x32).

FN Twin_Getline$(F,L) : Retourne, le contenu de la ligne L de la fenêtre texte F. Toute la chaîne que contient la ligne désignée est retournée.

FN Twin_Getchar$(F,L,C) : Retourne le caractère situé à la ligne L, colonne C, de la fenêtre texte F.

FN Twin_Getstring$(F,L,C) : Retourne la chaîne située à la ligne L, à partir de la colonne C, de la fenêtre texte F.

FN Twin_Getstring$(F,L,C,N) : Retourne la chaîne située à la ligne L, à partir de la colonne C et sur N caractères, de la fenêtre texte F.

FN Twin_Crslin(F) : Retourne le numéro de la ligne où se trouve le curseur de la fenêtre texte F.

FN Twin_Pos(F) : Retourne le numéro de la colonne où se trouve le curseur de la fenêtre texte F.

FN Twin_Cellwidth(F) : Retourne la largeur de la fonte utilisée par la fenêtre texte F.

FN Twin_Cellheight(F) : Retourne la hauteur de la fonte utilisée par la fenêtre texte F.

FN Twin_Input(F) : Retourne la valeur -1 (TRUE) si une saisie par Twin_Input est terminée dans la fenêtre texte F. Cette fonction sera particulièrement utilisée comme condition de sortie de la boucle de gestion de fenêtre lors d'une saisie par Twin_Input.

FN Twin_Input$(F) : Retourne la chaîne saisie par Twin_Input dans la fenêtre texte F.

FN Twin_Maxspace : Retourne le nombre maximum de lignes que peuvent contenir ensemble les fenêtres textes.

FN Twin_Selected(F,L) : Retourne la valeur -1 (TRUE) si la ligne L de la fenêtre texte F est sélectionnée (vidéo inversée).

FN Twin_Checked(F,L) : Retourne la valeur -1 (TRUE) si la ligne L de la fenêtre texte F est cochée (marque posée).

C'est bientôt la fin!

Le mois prochain, nous en terminerons avec le reste des commandes, et notamment avec les fenêtres "utilisateurs", les messages d'erreurs d'Easy-Windows et les commandes relatives aux fichiers.

Pierre-Jean Goulier

Un exemple d'application : ARCHISM

Sur la disquette du mois se trouve ARCHISM, un programme utilitaire qui permet d'archiver les disquettes de Start Micro. Ce logiciel a été conçu en Basic Omikron avec la bibliothèque Easy-Windows. Ce programme a demandé à peine une quinzaine d'heures de développement, avec seulement deux petites heures pour la mise en code ! Le listing de ce programme se trouve sur la disquette, de quoi vous démontrer que l'on peut très rapidement réaliser des applications sérieuses à moindre mal avec Easy-Windows.

JEU DE RÉFLEXION

Deuxième !

Découvrez les principes simples qui vous permettrons de développer votre version personnelle d'un clone de Tetris, Columns ou Klax.

Le jeu Tetris à connu un énorme succès et à fait l'objet de nombreuses copies, dont vous trouverez quelques versions sur le serveur. Ce mois-ci, nous vous présentons les méthodes qui vous permettrons de programmer un jeu de ce type ainsi que l'organigramme qui nous servira de base.

Ce jeu est d'une simplicité extrême, si simple que les amateurs pourront le modifier et le rendre plus difficile.

Son but est simple: nettoyer un terrain de jeu infesté de cubes multicolores.
Comment ? Tout simplement en regroupant les cubes de même couleur qui vous tombent dessus. Les cubes sont composés de 4 triangles.
Ces derniers sont organisés de telle manière que deux triangles opposés soient de la même couleur.
Pour détruire les envahisseurs, il faudra donc que deux cubes de la même couleur soient en contact et que les 2 triangles en contact ainsi formés soient également de la même couleur.

Programmation...

Pour voir si 2 cubes sont en contact, nous allons utiliser un tableau dont les dimensions sont de 12x12. Chaque élément contiendra la valeur 0 au début du programme, mais changera de valeur durant l'exécution.
En effet, les éléments contiendront le numéro d'identification du sprite qu'ils abritent. Etant donné que nous connaissons la, ou plutôt les, couleurs de nos sprites ainsi que leur numéro, nous pourrons facilement voir l'occupation du terrain et donc tester les collisions entre 2 cubes de couleur identique.
Cependant, nous devons régler un deuxième point. Nous avions dit que les 2 triangles devaient être de la même couleur.
Pour cela, nous allons créer un second tableau dont les dimensions seront les mêmes que le premier. Chacun des éléments contiendra un chiffre.
Entendons-nous bien: chaque cube est composé de quatre triangles isocèles qui ont leur sommet au centre du cube.
Si on fait tourner ce dernier plusieurs fois on s'aperçoit que l'on obtient toujours les 2 mêmes figures.
Selon la figure obtenue, on écrira dans le tableau la valeur 0, au quel cas, le cube est dans son état d'origine ou la valeur 1 et cela signifiera que le cube a subi une rotation.
La variable RANG contiendra cette valeur.
Avec ces éléments vous devriez avoir compris le plus délicat.
Passons à l'organigramme.

L'organigramme

* Création de tableaux: TBLE(12,12) et RANG(12,12)
* Création des variables utilisées (facultatif en BASIC)
* Remplissage des tableaux avec le chiffre 0 (inutile en BASIC)
* Attribue un chiffre à la variable LEVEL

* Va en ALEATOIRE
* Va en DETERMINE_VITESSE

* — Début de la boucle principale —
+ Tests joystick: - Si FEU alors va en CHANGE_RANG
- Si DROITE alors va en MOVE_RIGHT
- Si GAUCHE alors va en MOVE_LEFT
- Si BAS alors va en MOVE_DOWN

+ Si le cube est tout en bas ou s'il se trouve juste au-dessus d'un autre cube alors:
- Arrête le mouvement de notre cube
- Si le cube de droite a un numéro égal à CUBE alors:
~ Si le cube de droite a un rang égal à RANG alors:
Efface notre cube
Va en CHUTES_DROITE
Augmente SCORE
SORTIE=-1

- Si le cube de gauche a un numéro égal à CUBE alors:
~ Si le cube de gauche a un rang égal à RANG alors:
Efface notre cube
Va en CHUTES_DROITE
Augmente SCORE
SORTIE=-1

- Si le cube en-dessous a un numéro égal à CUBE alors:
~ Si le cube de gauche a un rang égal à RANG alors:
Efface les 2 cubes
Actualise les tableaux
Augmente SCORE
SORTIE=-1

sinon:
- Va en DEPLACE

* Si SORTIE=-1 alors:
+ Va en ALEATOIRE
+ TIMER=0

* Affiche le score et le niveau

* — Fin de la boucle principale —

* Procedure INIT_ECRAN
+ Fondu, efface souris
+ Charge écran principal
+ Fondu sur nouvel écran avec nouvelle palette
+ FIN PROCEDURE

* Procedure ALEATOIRE
+ Tire le numéro du prochain cube (uniquement les impairs sachant que le numéro du premier cube est 1)
+ Tire position en X de ce dernier
+ SORTIE=0
+ Va en AFFICHE
+ FIN PROCEDURE

* Procedure DETERMINE_VITESSE
+ Selon LEVEL: 1 —> TMAX=300
2 —> TMAX=250
3 —> TMAX=200
4 —> TMAX=175
5 —> TMAX=150
6 —> TMAX=125
7 —> TMAX=100
8 —> TMAX=75
9 —> TMAX=50
+ FIN PROCEDURE

* Procedure CHANGE_RANG
+ Si RANG=1 alors RANG=0
+ Si RANG=0 alors RANG=1
+ Si RANG=0 alors affiche le sprite n° CUBE
+ Si RANG=1 alors affiche le sprite n° (CUBE+1) (le même mais avec une rotation)
+ Attend un peu (pour que le cube ne tourne pas trop vite)
+ FIN PROCEDURE

* Procedure MOVE_RIGHT
+ Si pas de cube à droite alors:
- Déplace le cube d'une unité(pas un pixel!)

vers la droite
- Attend un peu (pour ralentir)
+ FIN PROCEDURE

* Procedure MOVE_LEFT
+ Si pas de cube à gauche alors:
- Déplace le cube d'une unité vers la gauche
- Attend un peu
+ FIN PROCEDURE

* Procedure MOVE_DOWN
+ Si pas de cube en dessous alors:
- Tant qu'il n'y a pas de cube en dessous:
~ Descend le cube d'une unité
~ FIN DE LA BOUCLE -TANT QUE-
- Remarque: on est ici quand le cube est juste au-dessus d'un cube
- Va en TREAT_DOWN
+ FIN PROCEDURE

* Procedure TREAT_DOWN
+ Si le cube en-dessous à un numéro égal à CUBE alors:
- Si le cube en-dessous a un rang égal à RANG alors:
~ Efface les 2 cubes
~ Augmente le score
~ Actualise les éléments des tableaux
~ SORTIE=-1
+ FIN PROCEDURE

* Procedure CHUTES_DROITES
+ Regarde combien il y a de cubes au-dessus du cube de droite
+ Copie tous ces cubes décalés d'une unité vers le bas
+ Efface le cube du haut
+ Actualise les tableaux
+ Augmente le score
+ FIN PROCEDURE

* Procedure CHUTES_GAUCHE
+ Regarde combien il y a de cubes au-dessus du cube de gauche
+ Copie tous ces cubes décalés d'une unité vers le bas
+ Efface le cube du haut
+ Actualise les éléments du tableau
+ Augmente le score
+ FIN PROCEDURE

* Procedure DEPLACE
+ Si TIMER est supérieur ou égal à TMAX alors:
- TIMER=0
- Décale le cube d'une unité vers le bas
+ FIN PROCEDURE

Quelques indications

Comme vous le voyez, le programme qui devrait découler de cet organigramme n'est pas bien compliqué.
Nous avons utiliser deux tableaux au lieu d'un seul à quatre dimensions car nous ne pourrions que difficilement nous le représenter dans l'espace ou sur un croquis (à moins bien entendu que vous ne sachiez représenter quelque chose en 4D ce qui semble un peu hors de portée du commun des mortels).

Nous avons employé quelques variables dont une, TIMER, mérite quelques explications.
En effet, il y a TIMER (la variable) et timer, celui que votre machine gère elle-même. Ici, TIMER est une variable mais elle contient la valeur du timer de la machine.
Autrement dit, modifier d'une manière ou d'une autre la variable TIMER revient à modifier l'horloge de votre machine ce qui posera de sérieux problèmes si vous créez des fichiers.

En effet, ceux-ci seront créés avec le nouveau timer. C'est une précision utile pour ceux qui voudraient se lancer dans la réalisation d'un utilitaire.
En ce qui concerne l'animation des sprites, elle est spécifique au langage dans lequel vous programmez, c'est pourquoi vous bénéficierez le mois prochain du listing en STOS BASIC de ce jeu.

Pour finir

N'hésitez surtout pas à améliorer le principe du jeu. En attendant le prochain numéro, travaillez bien l'organigramme et que vive le ST !

Sékine Coulibaly

BOÎTE À IDÉE

Mettez un ressource dans votre source !

Une des possibilités intéressantes de l'éditeur ORCS est de sauver sous formes de datas les objets d'un fichier ressource. Cette faculté, passée inaperçue, est pourtant très pratique et simple à utiliser.

Le principal avantage de mettre un fichier ressource dans un programme est le gain de place sur le disque et le gain de temps au chargement.
En effet, deux fichiers tiennent la plupart du temps, plus de place sur la disquette, qu'un seul de la taille des deux fichiers.
La raison en est simple : un fichier occupe sur le disque au minimum un cluster, c'est à dire 1 024 octets.
Autrement dit, si vous avez un programme de 600 octets avec un fichier ressource de 400 octets, rassemblés ils occupent 1 000 octets (soit 1024 octets sur le disque) ; séparés, ils occupent 2 048 octets (soit 2 clusters).
Un autre avantage est la clarification du catalogue sur votre disque, surtout si le programme est un accessoire que vous devez mettre sur le disque de boot.

L'outil : un Assembleur

Munissez vous d'un assembleur. L'exemple de cet article a été fait avec DEVPAC de Hisoft.
Il en existe d'autres bien sûr, et en général il n'y a guère de différences entre eux quant aux directives d'assemblages.
Cependant, les développeurs de DEVPAC ont fait quelque chose de bien agréable : ils ont programmé en macros instructions les bibliothèques AES et VDI.

Ainsi, il suffit d'inclure les précieux fichiers dans le source, et la programmation s'en trouve grandement facilitée.

La sauvegarde du fichier ressource

A l'aide de l'éditeur O'RCS (offert sur la disquette de START MICRO n°11), paramétrez les sorties de fichiers en cliquant sur le bouton "Ass-Source". Faites-le à partir de l'option du menu "Options/Défaut". Ainsi, lorsque vous sauvez votre fichier ressource, un fichier *.S est généré, comportant d'une part tous les numéros d'index des objets, et d'autre part la description des objets sous forme de datas.

Sur la disquette du mois se trouve un petit fichier ressource de démo comportant un menu et une boîte de dialogue. Le fichier DEMO.S résulte de la sauvegarde de ORCS. Voyons ce que contient ce fichier...

La description du fichier ressource en assembleur

A l'aide d'un l'assembleur, chargez le fichier DEMO.S, et analysons-le.

En première partie, on trouve l'initialisation des index des objets dans des constantes au moyen de la directive EQU. Puis une section DATA est créée.
Pour DEVPAC, il faut d'ailleurs changer le ".data" par "section data". En tête de cette section data, on trouve la déclaration de tous les objets STRING du ressource.
Notons au passage un bug de O'RCS: lorsque vous mettez un caractère accentué dans une chaîne, O'RCS vous

coupe la chaîne pour mettre, le-dit caractère, sous forme de code hexadécimal. Par exemple, une chaîne "Edition de règle" sera déclarée :

```
string_nn:   dc.b "Edition de r",$ff8a,"gle",0
```

Cela n'aurait pas posé de problème, s'il ne le faisait sous forme de mot !
Comme les chaînes sont déclarées en octets avec "dc.b", nous avons des erreurs à l'assemblage. Donc, soit vous réécrivez le texte avec les caractères accentués si votre assembleur le permet, soit vous supprimez les "ff" et ne laissez que la valeur significative (dans notre exemple $8a).

Puis, une partie est consacrée au données d'images (masque et données). Notre fichier ressource comporte une icône, dont l'image est décrite ici.
Ensuite nous trouvons deux pointeurs qui correspondent aux chaînes et aux images libres.
Comme notre ressource n'en contient pas, ces deux pointeurs sont nuls.
Le pointeur suivant décrit notre icône (ICNBLK), d'abord en pointant sur le graphisme, puis en pointant sur la chaîne du texte de l'icône.

Ensuite nous trouvons le pointeur TEDINFO qui décrit les objets TEXT ou FTEXT à l'aide des pointeurs de chaînes et des données propres à cette structure (largeur, couleur, etc).
Le pointeur suivant (rs_object) pointe sur la description graphique des arbres de notre ressource.
Le premier bloc décrit le menu, le deuxième la boîte de dialogue. Remarquez les pointeurs pointant sur les chaînes ou les structures TEDINFO.

Plus loin, on trouve un pointeur très important : rs_trindex. Il s'agit du pointeur qui repère l'adresse des arborescences. Dans notre exemple, (rs_object+0*24) correspond à l'adresse du menu et (rs_object+18*24) à l'adresse de la boîte.
Le fichier se termine avec quelques données qui décrivent la quantité des objets qui composent le ressource.

Remplaçons le Rsrc_Load

Par la méthode traditionnelle, charger un fichier ressource signifie :

1 - Allouer de la mémoire.
2 - Charger le fichier en mémoire.
3 - Recalculer les adresses de relocation.

Puisque notre fichier ressource est déjà dans le source, les deux première étapes sont éliminées, mais pas la troisième. En effet, les adresses définitives d'un ressource ne peuvent être sauvées à sa création puisque, par la suite, le fichier peut être chargé n'importe où en mémoire. Il faut donc convertir toutes les adresses "relatives" en adresses "absolues". La commande Rsrc_Obfix de l'AES fait ce travail en recalculant les coordonnées d'un objet dans une arborescence.
Il faut faire ce travail pour tous les objets d'un arbre, et comme nous ne sommes pas censés savoir combien il y a d'objets dans chacune des arborescences, nous testerons le bit LASTOB (bit 5).
Rappelons que chaque objet est décrit sur 24 octets, et que le mot 4 (Object_Flags) décrit la particularité d'un objet. Si l'objet en question est le dernier de l'arborescence le bit 5 de Object_Flags est mis à 1.

Le programme de démonstration

Le programme TEST.PRG ne fait rien d'autre que de vous montrer l'exploitation de ce qui est énoncé plus haut. Le source est entièrement et abondamment commenté.

Vous trouverez également sur la disquette, dans le dossier correspondant à cet article, deux fichiers qui devrait vous faciliter grandement vos futurs travaux en assembleur :

- MACROSYS.S : il s'agit de la quasi totalité des fonctions GEMDOS, BIOS et XBIOS programmées en macros instructions. Les fonctions et les syntaxes sont commentées.

- UTILES.S : quelques macros instructions utiles au développement comme la séquence complexe d'initialisation d'un programme ou encore l'affichage d'un registre en binaire, hexa ou décimal.

Pour les utiliser, ces fichiers doivent être incorporés à vos sources avec la directive INCLUDE. Le source du programme TEST utilise quelques unes de ces macros.
Toutes les questions et suggestions seront les bienvenues sur la boîte ANNYBAL du serveur START MICRO.

Pierre-Jean Goulier

LES INSTRUCTIONS IMMÉDIATES RAPIDES

Programmez mieux !

Presque jamais utilisées par les débutants, les instructions rapides sont bien plus qu'intéressantes.

Les instructions rapides sont au nombre de trois : ADDQ, SUBQ et MOVEQ. Mais à quoi servent-t-elles ? C'est tout simplement le but de cet article que de vous l'expliquer.

ADDQ ET SUBQ

A quoi servent les instructions ADDQ et SUBQ ? Le plus simple c'est encore de les voir à l'oeuvre. Par exemple, pour incrémenter de 4 unités le registre D0, on code machinalement :

```
ADDI.W   #4,D0
```

Cette instruction a bien pour mission d'incrémenter, immédiatement, le poids faible du registre D0 de 4 (dans ce cas précis, un ADDI.L aurait eu le même résultat mais pour du temps machine gaspillé) en occupant le processeur pendant 8 cycles. Et bien :

```
ADDQ.W   #4,D0
```

effectue cette même operation, pour deux fois moins de temps machine pris : seulement 4 cycles d'horloge ! Et tout cela peut aussi bien se faire sur un octet, un mot ou un mot long. Le principe est le même pour l'instruction SUBI qui est aisément supplantée en vitesse par sa petite soeur SUBQ. Mais, si cette instruction est bien plus rapide que sa grande soeur : pourquoi coexistent-elles toutes deux dans le jeu d'instructions, l'une d'elles serait-elle de trop ? La réponse est non. Ces deux instructions doivent vivre, but à but, car l'une peut être utilisée en tout cas, alors que l'autre, est limitée.

Pourquoi rapides ?

Ces instructions sont dites rapides, parce qu'elles s'effectuent plus rapidement que la normale (on s'en serait douté), mais reste à savoir pourquoi ! La premiere question à se poser, est : qu'est-ce qui ralentit le processeur ? Et bien, il y a premièrement l'opération a effectuer : il n'y a qu'à voir lors d'une multiplication. Mais, il y a aussi, pour beaucoup, la longueur de l'instruction : plus l'instruction est longue, plus il faut de temps pour la lire et la décoder.
Dans le cas de l'instruction :

```
ADDI.W   #4,D0
```

Elle sera codée en mémoire sur 4 octets : 2 octets pour le code de l'instruction lui-même (il faut que le processeur l'identifie) et 2 octets pour la données immédiate, qui est dans notre cas, 4. Le processeur lira donc l'instruction en deux fois (c'est un processeur 16 bits) : l'astuce, pour aller plus vite, serait de faire lire l'instruction par le processeur qu'en une seule fois. Ainsi, première solution : un processeur 32 bits muni d'un bus de données 32 bits... Deuxième solution : faire tenir l'instruction sur 16 bits !
De cette idée lumineuse est née l'adressage immédiat rapide. Mais, si cet adressage a des avantages, il a aussi ses inconvénients

: on ne réduit la taille d'une instruction de 16 bits impunément. Il a fallu accepter ce compromis : 2 fois plus de rapidité contre seulement 3 bits de données, donnant un intervalle de valeurs variant de 0 à 7. Quoi que cela ne soit pas vraiment pénalisant car, la plupart du temps, les incrémentations aux registres (de données ou d'adresses) est peu important (en valeur).

Le MOVEQ.

Nous avons placé cette instruction sous silence jusqu'alors, car, bien que l'addition et la soustraction (qui n'est autre que l'addition d'un nombre négatif) soit très liées, MOVEQ a lui, sa spécificité. L'astuce au niveau de la vitesse est la même que celle décrite auparavant, mais avec une variante qui fait que l'on n'a pas seulement 3 bit (donc 8 valeurs de 0 à 7), mais 8 bits signés, ce qui permet d'avoir un éventail de valeurs -128 à 127, qui sont étendues à 32 bits avant le transfert. Pour être plus clair, dans le cas d'un nombre tel que -128 (-$80 en hexadécimal):

```
MOVE.L   #$FFFFFF80,D0
```

est le strict équivalent de:

```
MOVEQ   #$-80,D0
```

Au niveau du temps machine, la premiere méthode prend 12 cycles d'horloge alors que la seconde n'en prends que 4 (autant qu'un nop) : le MOVEQ est donc 3 fois plus rapide.

Il est a noter que le transfert rapide ne peut se faire que sur un mot double, il n'est donc pas nécessaire de le notifier par .L. L'une des utilisations, les plus exotiques, de MOVEQ est celle de la remise à zéro d'un registre. Cette tâche revient normalement de droit à l'instruction CLR (Clear), mais celle-ci est totalement buggée dans le 68000 : ce dernier, va, avant d'effacer son contenu, tester le registre et comme normalement, quand on veut effacer un registre, on est à peu près sûr que son contenu est obsolète, cette manoeuvre est une perte de temps non négligeable qui rend MOVEQ plus rapide puisque c'est un déplacement pur et simple de valeur.

Donc utiliser bien :

```
MOVEQ   #0,D0
```

A la place de :

```
CRL.L   D0
```

Et ce sera bien mieux.

Le mot de la fin

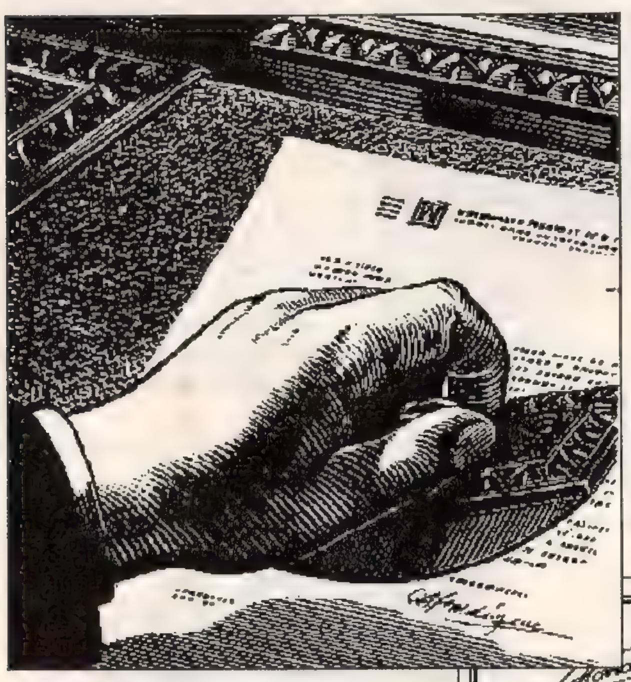
Nous espérons que cet article vous a permis de mieux comprendre l'adressage immédiat rapide et la technique d'optimisation dans le jeu d'instructions que cela demande. Nous attendons vos suggestions d'articles sur le 3615 STARTMICRO.

Yoan Phillips

IMAGES D'AFFAIRES

La beauté au pouvoir !

Avez-vous apprécié les cliparts de Start Micro n°14 ? Si oui, vous aimerez le contenu de la disquette. Nous vous offrons une bibliothèque de 55 dessins sur le thème du bureau et des affaires. De quoi écrire de belles notes de services !



Quoi! Certaines personnes ont oublié de remplir en triple exemplaire les formulaires XB12 et VWH 327! C'est scandaleux! Il est temps de les rappeler à l'ordre avec un document vengeur. (Image BLOTLETR.IMG).

Les cliparts sont de petites images noir et blanc que vous pouvez intégrer dans un document créé avec un traitement de textes ou un logiciel de PAO (Publication Assistée par Ordinateur).

Ils permettent d'aérer un texte trop confus, de mettre une note de gaieté dans des explications complexes ou même, de créer un message amusant à placarder sur un mur.

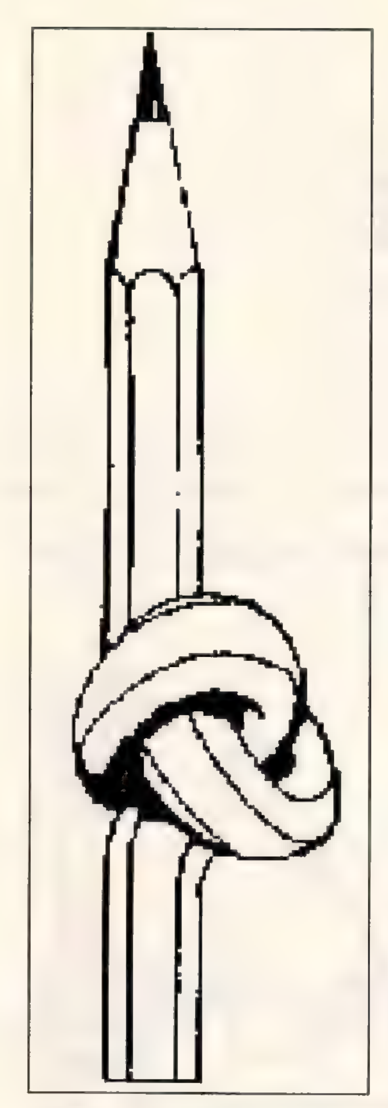


Plutôt que d'utiliser un banal post-it pour signaler un appel téléphonique, tapez rapidement un message et illustrez-le par une belle image! (CANDLPHN.IMG).

Voici un petit dessin pour illustrer votre mécontentement à propos du courrier en retard! (Image RETARD.IMG).

Visualisation des cliparts

Pour visualiser tous les cliparts, vous pouvez les charger les uns après les autres, avec votre traitement de textes préféré. Cela risque de prendre un certain temps, puisqu'il y a 55 images différentes! Pour gagner du temps, vous pouvez employer l'utilitaire graphique GEMVIEW, fourni sur la disquette de START MICRO n°5. Vous pouvez également le télécharger à partir de notre serveur.



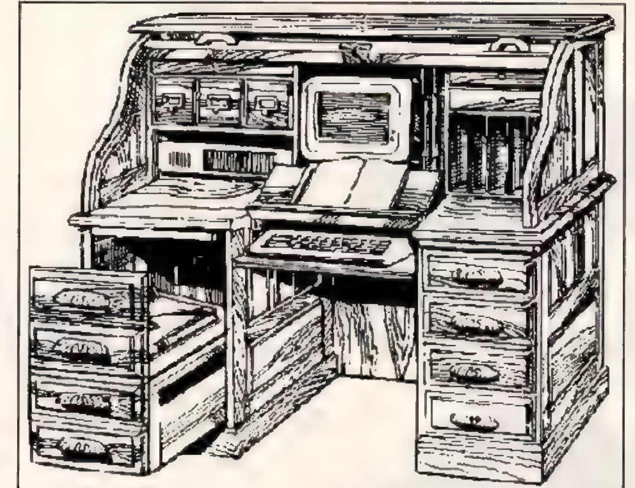
Faites un petit message pour rappeler à vos confrères qu'il y a une réunion jeudi soir. (Image CRAYON2.IMG).



Votre profession est l'écriture ? Voici une image parfaite pour illustrer une carte de visite professionnelle! (Image INK_WELL.IMG)

Les prochains mois

Nous envisageons de vous offrir régulièrement des ensembles de cliparts traitant d'un thème particulier (les voitures, les ordinateurs, les vacances, les animaux, etc.) Pour cela, nous avons besoin de connaître votre avis. Cette idée vous séduit-elle ? Quel type de cliparts vous intéresse le plus ? Seules vos lettres nous permettront de savoir ce dont vous avez vraiment besoin. N'oubliez pas que la disquette du mois est faite pour vous!



Qui a dit que les ordinateurs ne s'accommodaient qu'avec un environnement moderne ? Voici un poste de travail informatique tout à fait original! (Image OAKDESK.IMG)



Vous travaillez peut-être un peu trop ? Le surmenage vous guette ? Si c'est le cas, il est peut-être temps de prendre quelques vacances!

Le format graphique IMG

Le format graphique IMG est le format d'image le plus utilisé par les logiciels de bureautique sur ST.

C'est pourquoi, toutes les images de la disquette, sont dans ce format.

Vous ne devriez avoir aucun problème pour les utiliser avec la plupart des produits courants de bureautique. Pour notre part, nous avons fait des tests avec le traitement de textes Le Rédacteur III.

Patrick Leclercq

DES IMAGES POUR LE RÉDACTEUR
Illustrez vos documents !

Vos textes sont ternes et gris ? La solution est pourtant simple! Il suffit de quelques petites images pour que le plus triste des textes prenne de l'allure. Voici un petit guide pour donner de la vie à vos créations littéraires!

Puisque la disquette du mois contient une bibliothèque de cliparts, nous avons pensé qu'il était important de vous expliquer comment utiliser ces images avec le traitement de texte Le Rédacteur III.

La lecture de cet article devrait vous être profitable, même si vous possédez un autre traitement de texte graphique. Pour ce genre de manipulations, tous les logiciels se ressemblent!

Manipulation des images

Le chargement des images nécessitant plusieurs opérations, nous l'avons détaillé dans un encart. De même, que les opérations à effectuer pour modifier la taille d'une image trop grande ou trop petite.

Les fonctions de manipulations de blocs sont utilisables avec les images.

Par conséquent, pour copier, déplacer ou supprimer une image, il suffit de la sélectionner avec la souris et d'utiliser les fonctions du menu "Bloc". C'est assez simple à utiliser.

Pour finir

Maintenant que vous savez comment utiliser des images avec votre traitement de textes, profitez-en pour créer de beaux documents en mélangeant textes et images.

Les possibilités sont nombreuses: papiers à en-tête, cartes de visite sur mesure, illustrations de textes techniques, cartes de voeux, affichettes publicitaires, notes de services illustrées, invitations originales, blagues, etc.

Si vous utilisez ce système pour créer quelque chose d'original, n'hésitez pas à nous le signaler, afin que nous en fassions profiter les lecteurs.

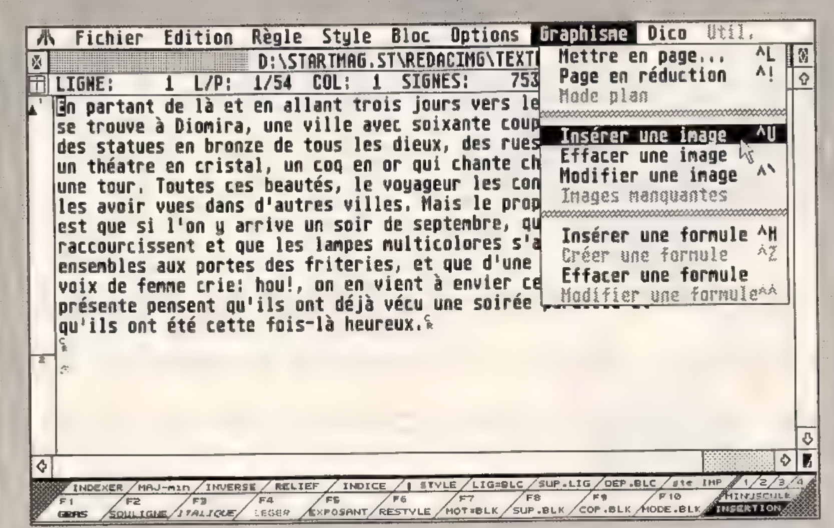
Patrick Leclercq

Une bavure graphique

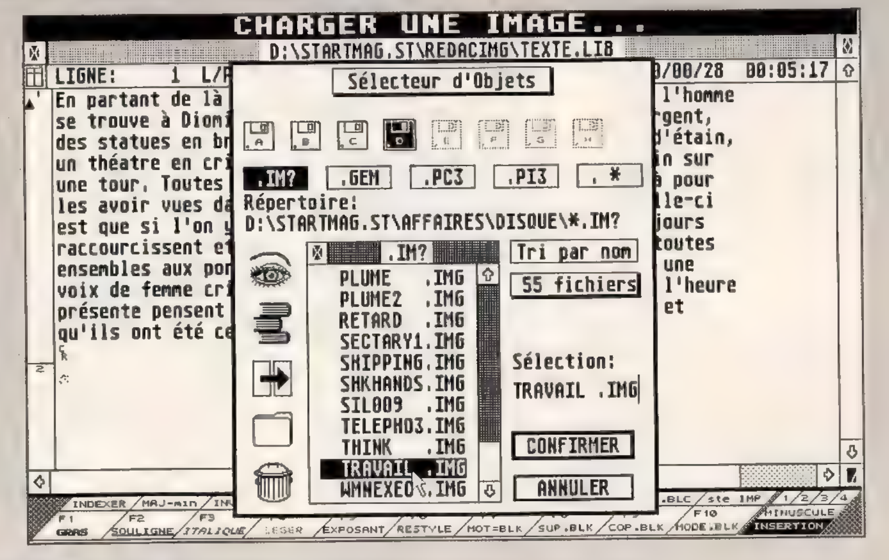
Lorsque vous chargez une image, il se peut qu'une barre verticale ou horizontale apparaisse sur un coté de l'image. Il s'agit d'une "bavure graphique" qui se produit lorsque la hauteur ou la largeur de l'image atteint une certaine limite. Ce n'est pas gênant, car cette anomalie ne se produit que sur l'écran. Elle ne peut pas apparaître sur un document imprimé sur papier.

Cet effet graphique est lié à la manière dont les routines graphiques affichent les images. Il n'est pas limité au Rédacteur III et peut se produire avec d'autres traitements de textes. Ne soyez donc pas surpris si vous le rencontrez ailleurs. ce n'est pas dangereux!

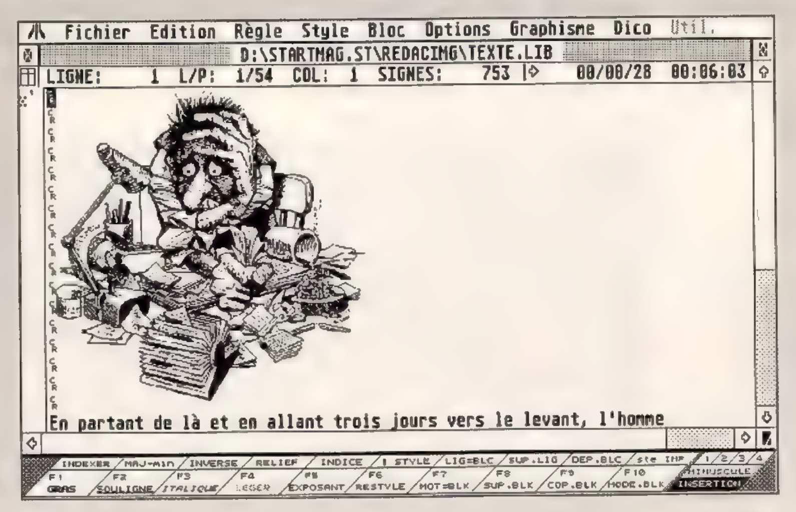
CHARGEMENT D'UNE IMAGE DANS UN TEXTE



Pour charger une image en mémoire, il faut commencer par ouvrir le menu déroulant "Graphisme" et sélectionner l'option "Insérer une image".

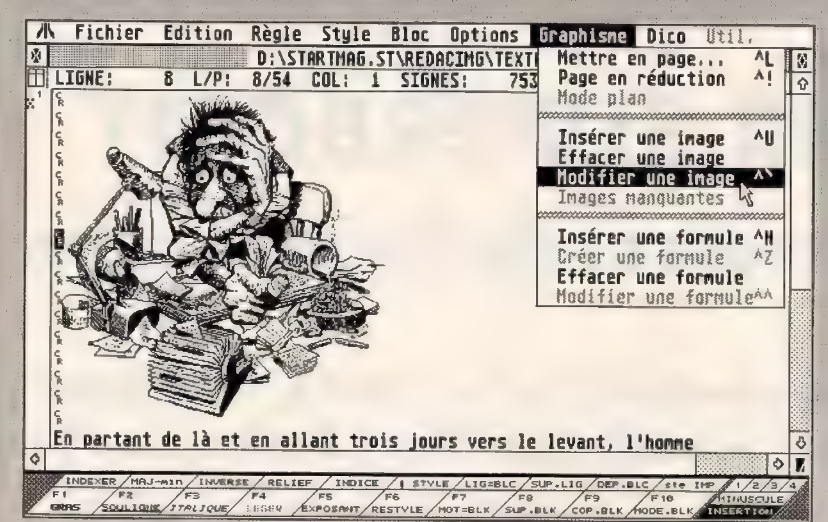


Ce sélecteur de fichier vous permet d'indiquer au programme le nom de l'image à charger en mémoire. L'image peut être dans les formats graphiques IMG, PI3 (image Degas Elite) et GEM (format peu utilisé).



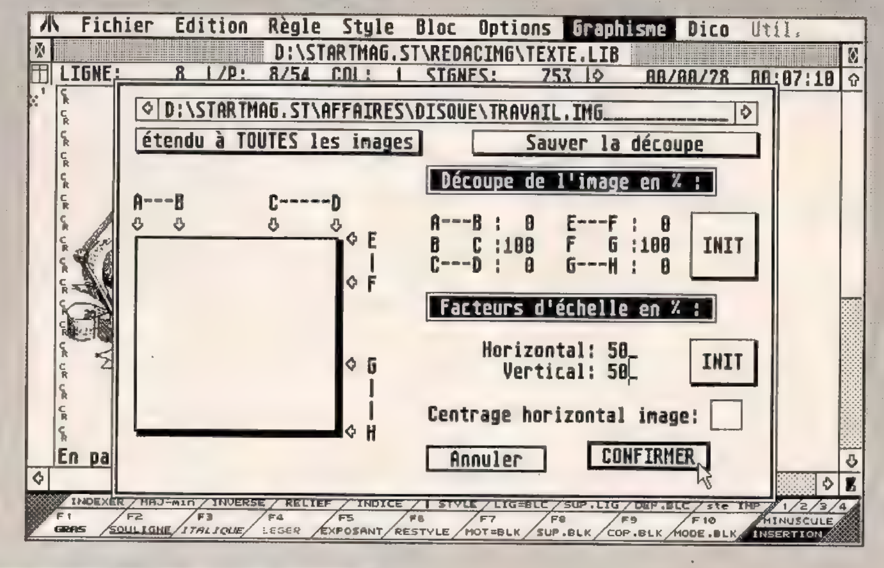
Une fois l'image chargée sur l'écran, on découvre souvent qu'elle est trop grande. Il faut alors diminuer sa taille pour qu'elle colle au texte.

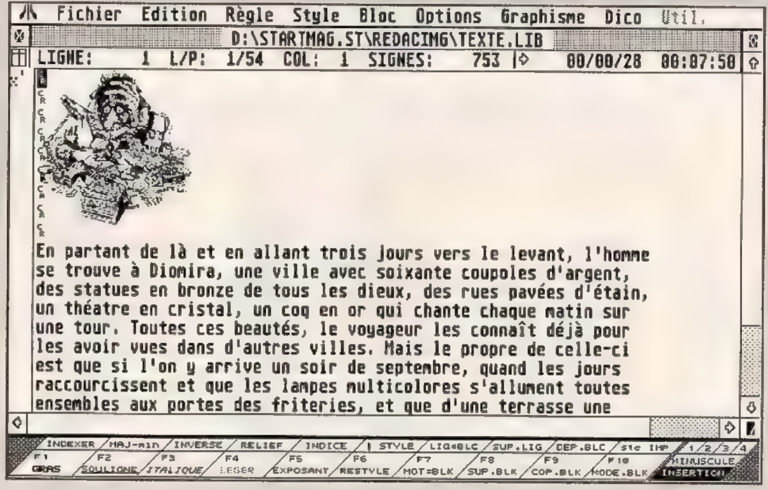
MODIFICATION DE LA TAILLE D'UNE IMAGE



Pour modifier la taille d'une image, il faut cliquer dessus, ouvrir le menu déroulant "Graphisme", puis sélectionner l'option "Modifier une image".

Les paramètres "Horizontal:" et "Vertical:" de la fonction "Facteurs d'échelle en %" permettent de modifier la taille de l'image. Normalement, ils ont la valeur 100. En donnant un pourcentage inférieur à 100%, on diminue une des dimensions de l'image. Dans l'exemple illustré ci-contre, on a choisi de mettre les deux coefficients à 50%, afin de diminuer la taille de l'image par 2.





L'image est réduite de moitié. Elle semble pourtant beaucoup plus petite que précédemment. Cela est dû au fait, qu'en la réduisant simultanément horizontalement et verticalement, on a divisé sa surface par 4 (2x2=4). Si cette diminution est trop petite, essayez un facteur de réduction compris entre 60% et 80%. Pour trouver la bonne taille d'une image, il faut faire plusieurs essais.

DÉCOUVRIR SUPERBOOT

Le combat des maîtres de l'initialisation

Plus d'un utilisateur a pu apprécier l'un ou l'autre, mais beaucoup ignore la réelle utilité d'un SuperBoot ou d'un XBoot au quotidien.

XBoot (toujours distribué en France par Arobace) et SuperBoot (distribué en shareware et disponible sur le serveur STARTMICRO) sont deux programmes du type, "TOUT EN UN", qui font, presque tout, à chaque fois que vous initialisez votre micro-ordinateur (boot = initialisation).

Pour la petite histoire

Sur les deux produits, XBoot est le plus connu. SuperBoot connaît une carrière, toute aussi célèbre, mais plus discrète. Voici l'histoire de deux succès.

L'idée de réunir en un seul programme toute une série de petits utilitaires déjà existants donna naissance à SuperBoot et à DeskManager - tous deux en shareware.

Se partageant le marché, la concurrence entre ces deux pionniers fût vive et exalta leur développement.

Ainsi s'explique la mise au point de programmes aujourd'hui sophistiqués, bien conçus, bien codés.

Avec l'arrivée de l'excellent XBoot d'Allemagne (où les logiciels sont de très bonnes factures) en France, le partage du marché se fit au profit de SuperBoot avec l'abandon de DeskManager qui marqua la fin du duel SuperBoot / DeskManager.

Le développement de SuperBoot a toujours été continu et s'est fait jusqu'à présent au gré des géniales idées et innovations de son auteur Gordon W. Moore avec le soutien des utilisateurs.

Après les premières versions qui l'ont lancé, SuperBoot s'est imposé avec la version 4 et 6. Les développements des versions 7.0 et 7.4 jusqu'à l'actuelle version 8.0 ont confirmé sa position de premier shareware face à XBoot.

Un utilitaire à l'initialisation, pourquoi faire ?

Tous ceux qui utilisent ce type de logiciels savent quel intérêt il y a à les faire tourner.

Malheureusement beaucoup, parmi les possesseurs de ST -et notamment des premières machines-, n'en ont pas. A l'évidence : en l'absence de disque dur, ces utilitaires perdent de leur pouvoir, en agrément comme en utilité.

Sur les systèmes ne disposant que d'unité disquettes, il suffit d'avoir un jeu de disquettes d'initialisation pour tel ou tel type de travail envisagé. Eventuellement, un petit utilitaire pour le choix des accessoires à charger ou des programmes AUTO à lancer viendra en complément.

Mais avec les possibilités de mise à niveau matérielle (disque dur externe ou maintenant interne dans les sys-

tèmes monocoques avec clavier intégré ; changement des mémoires mortes contenant les récents TOS jusqu'au BiTOS), si faciles, sur toutes les machines ont permis une amélioration en puissance quantitative et qualitative des systèmes. Dès lors, ces utilitaires s'inscrivent dans la continuité de la montée en satisfaction des utilisateurs.

L'usage des disques durs permet d'accroître le nombre d'accessoires ou de programmes dans le dossier AUTO disponibles. Que leur volume vienne à dépasser le méga-octet n'a rien d'étonnant, ni de rarissime.

Il se pose la question de la gestion de tous ces fichiers. Tout en facilitant cette tâche, ils offrent un confort inégalé dans la sélection :

- des accessoires à charger,
- des programmes AUTO à lancer,
- du fichier DESKTOP.INF ou NEWDESK.INF,
- du fichier ASSIGN.SYS nécessaire au GDOS ou FSM GDOS, ou encore le fichier EXTEND.SYS pour SpeedoGDOS,
- du fichier DESKICON.RSC notamment pour les utilisateurs de MultiTOS tournant sur des machines dont le TOS <3.06.

Ces fonctions basiques et essentielles sont complétées par un ensemble d'options qui les rendent pratiquement indispensables, comme la protection à l'accès au disque dur par mot de passe, la mise à l'heure et la mise à jour des variables heure et date, le lancement automatique de programme, comme les bureaux alternatifs, disposer de jeux de sélections prédéfinies, etc. Ces fonctions énumérées ci-dessus, sont le tronc commun aux deux programmes XBoot et SuperBoot et sont à l'origine de leur succès. Ils font de l'ombre à de nombreux autres petits programmes comme MégaBoot ou certains dédiés à une seule tâche comme par exemple ACC123, ACC Boot, etc. Le nombre des programmes d'initialisation s'est donc réduit sur ces deux produits performants où le premier est commercialisé et le second disponible en téléchargement.



A tout ceux pour qui, un tel logiciel est inconnu ou pour qui l'utilité n'est pas reconnue, cet article leur est adressé. Enfin pour ceux qui hésitaient à acheter XBoot et voulaient s'essayer avec un shareware ou pour ceux qui préfèrent adopter ce mode d'acquisition voici le guide pratique de SuperBoot v6.0. Cette version supporte tous les TOS jusqu'à celle du TT. La version 8 sera utilisée de préférence pour les TOS supérieures à 4.

Principe de sélection

SuperBoot sélectionne les fichiers en renommant leur nom. Les accessoires et les programmes du dossier AUTO inactifs ont pour dernière lettre du suffixe un "X" (ex.: XCONTROL.ACX ou SPDGDOS.PRX), car l'ordinateur ne reconnaît comme fichiers valides que ceux dont l'extension est ".ACC" ou ".PRG". Avec SuperBoot, il est donc très facile de contrôler les fichiers actifs et/ou inactifs. Il en va de même pour les autres ("OTHER" décrits plus loin) fichiers associés. SuperBoot contrôle les fichiers DESKTOP.INF/NEWDESK.INF, DESKICON.RSC ou ASSIGN.SYS en copiant celui qui est choisi par l'utilisateur à l'endroit nécessaire.

Le charme et l'atout majeur de SuperBoot (et de XBoot) résident dans la possibilité de définir et de sauvegarder des jeux de configurations selon vos habitudes de travail. Des exemples... Ainsi, pour une activité exclusivement comptable, vous disposerez d'un environnement de travail prêt à l'emploi différent de celui purement bureautique. Si vous devez retravaillez sur un source et corriger un bug un autre bureau vous attend. A chaque session de travail peut correspondre un bureau idéal. Idem, en informatique musicale, vous pourrez aisément et simplement choisir entre le bureau mis à disposition des élèves pour l'enseignement musical assisté par ordinateur et celui consacré à votre Home-Studio perso.

L'utilisation des touches de fonctions permet donc, en une seule opération et par une seule touche, d'avoir accès à l'une des 30 configurations prédéfinies par le regroupement des sélections de fichiers actifs et inactifs. Si un fichier (programme AUTO, accessoire ou bien fichier "OTHER") assigné à une touche de fonction est effacé du disque d'initialisation ou renommé, SuperBoot l'ignore simplement et les autres fichiers seront sélectionnés comme d'habitude.

Sur l'ordre régnant dans l'unité dédiée à l'initialisation

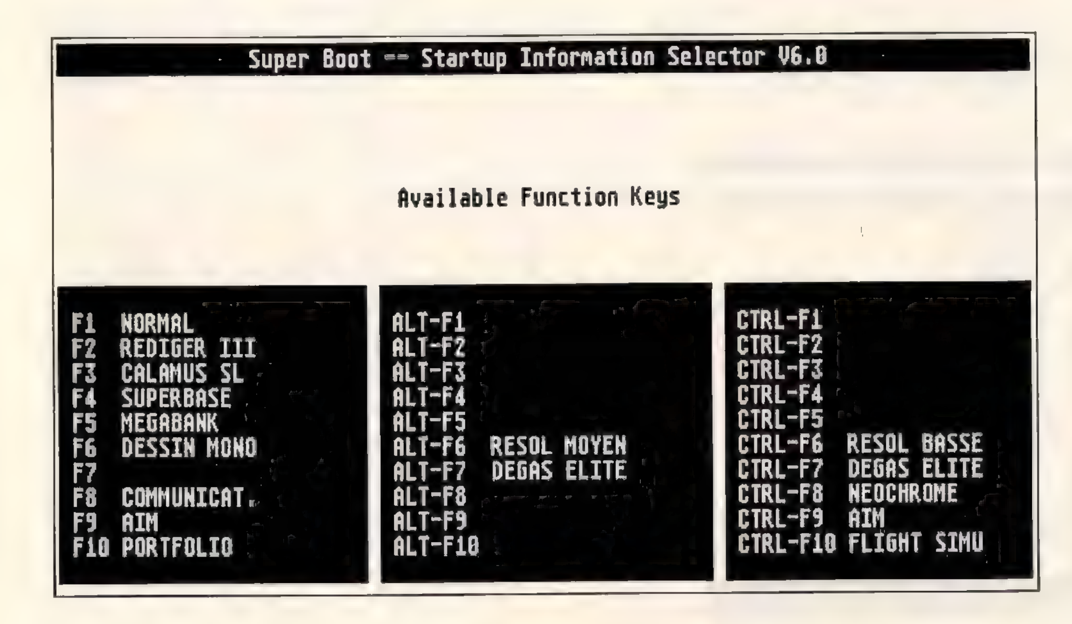
Pour un logiciel de ce type, les prescriptions qui vont suivre sont la garantie d'un bon fonctionnement. Tenez-en compte.

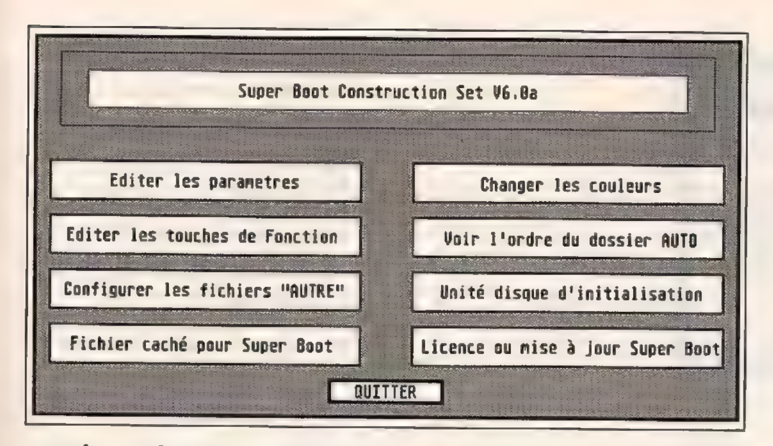
Repérez le dossier AUTO présent soit sur la disquette A soit sur le disque C pour les possesseurs de disque dur.
Dans tous les cas, une confirmation de la configuration via l'option du menu "SPECIFY DISK DRIVES" du programme SuperBoot Construction Set (SUPER_CS.PRG) est nécessaire.
Le programme SUPERBT.PRG doit se trouver dans le dossier AUTO et il doit être le premier programme enregistré dans ce dossier.
Un programme comme AHDI.PRG pour les disques durs Atari ou SUPBOOT.PRG pour les disques durs Supra par exemple, doit être placé avant SuperBoot.
Cette exception s'explique par le fait qu'à l'allumage du disque dur celui-ci doit être reconnu avant même que son contenu de logiciels ne le soit. L'option "SHOW ORDER OF AUTO FILES" de SuperBoot Construction Set (version semblable du célèbre petit utilitaire AUTOSORT.PRG mais limitée à l'affichage) vous y aidera.

De même un sous-dossier du dossier AUTO devra contenir un fichier SUPERBT.STF (cheminement : \AUTO\SUPERBT\SUPERBT.STF).
Ce fichier de donnée devra être créé pour être exploité ensuite par le programme SuperBoot Construction Set.

Enfin, détail important, le programme SUPERBTA.PRG (auxiliaire de SUPERBT.PRG) devra être placé en dernier dans le répertoire AUTO.

Tous les accessoires devront être présents dans le répertoire principal du disque d'initialisation.





Utiliser le SuperBoot Construction Set

Le SuperBoot Construction Set va vous permettre de paramétrer SuperBoot selon vos préférences.

C'est grâce à lui que seront réalisés chacun des jeux de sélections caractérisant vos différentes session de travail.

Il possède également des fonctions capables de travailler globalement ou individuellement sur un ou plusieurs jeu(x) de configuration.

Ces fonctions puissantes supérieures à ce qu'offre XBoot vous soulageront bien agréablement.

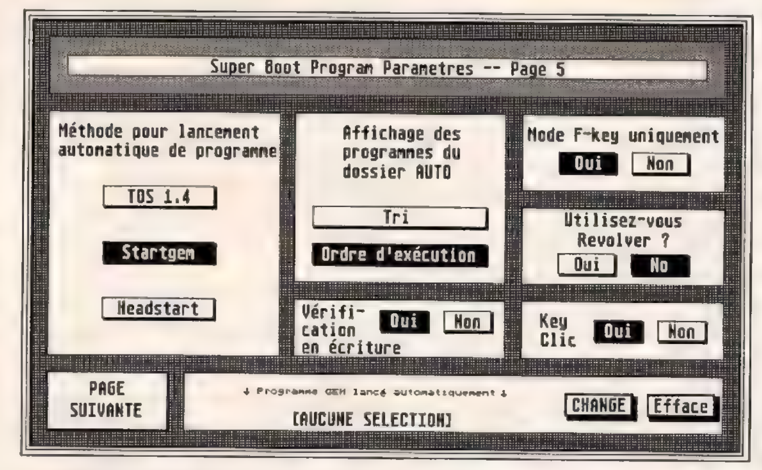
Au lancement, il vous sera présenté le menu principal.

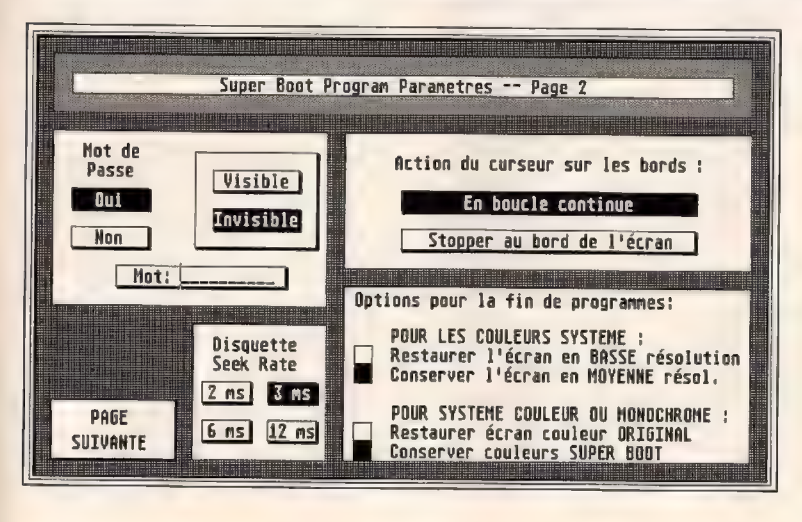
Parmi les paramètres de SUPERBT.PRG citons "Password protection" dont le champs éditable permet la saisie du mot de passe.

Citons également "Method for autobooting a GEM program"... méthode utile qui effectue le lancement d'un programme GEM automatiquement. Voilà qui va en intéresser plus d'un, en premier lieu, les possesseurs de machines fonctionnant avec une version de TOS plus que dépassée. Même s'il est regrettable qu'une mise à niveau du TOS n'ait pas eu lieu, il est possible de faire comme les jeunes.

Une fois l'initialisation terminée et après SuperBoot, par l'intermédiaire du programme 'STARTGEM' ou 'HEADSTART', il sera procédé à l'exécution du programme. Ainsi, aucun utilisateur ne sera pénalisé.

Tous pourront lancer automatiquement une application au démarrage juste après l'initialisation. Le troisième bouton 'TOS 1.4' concerne toutes les machines disposant en interne de cette fonction automatique... depuis le TOS 1.4 jusqu'au dernier TOS 4.x. C'est là un grand bonheur pour les habitués de bureaux alternatifs comme Néodesk.

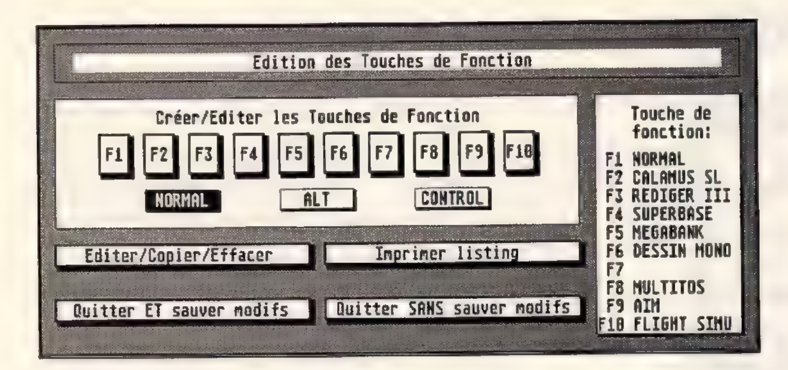




L'édition des touches de fonction

La puissance de sélection de fichiers de SuperBoot, c'est une configuration prédéfinie et associée à une seule touche de fonction.

Une nouvelle page de menu vous présente les boutons de ces touches F1 à F10, les boutons d'édition de ces touches



en NORMAL, ALTERNATE et CONTROL, une option "Edit/Copy/Erase" pour Editer/Copier/Effacer ces touches de fonction, une option pour imprimer la liste de ces touches et une option "Save" pour sauvegarder ou "Exit Without Saving" pour sortir sans sauvegarde.

Pour paramétrer une touche de fonction, choisissez d'abord son mode de fonctionnement (NORMAL, ALTERNATE ou CONTROL) puis pressez sur le bouton de la touche concernée (F1 à F10). Un menu de fichiers sélectionnables s'affichera alors avec la situation courante.

Sélectionnez les fichiers que vous souhaitez être actifs lors de l'initialisation. Si aucun changement ne doit avoir lieu appuyez sur UNDO pour revenir au menu d'édition des touches de fonction ou sur DELETE pour désactiver tous les fichiers. Autrement appuyez sur ESC pour rendre valides les modifications. Avec ESC, il vous est demandé le nom de la touche de fonction. Donner lui un nom significatif, par exemple: 'Calamus SL' pour une configuration d'environnement idéale correspondant à ce logiciel. Chaque touche de fonction peut contenir un maximum de 40 fichiers actifs!! Si vous dépassez cette limite de 40 fichiers actifs un message vous le rappellera.

La sélection des AUTRES fichiers dits "OTHER"

Pour un type donné de fichiers, il s'agit d'en valider un seul parmi une liste variable de plusieurs différents. L'exemple des fichiers DESKTOP.INF/NEWDESK.INF étant la bête noire de nombreux utilisateurs sera vivement apprécié.

Pour créer ces fichiers de bureau que SuperBoot utilisera voici comment procéder:

- Configurer un bureau que vous souhaitez. Assurez-vous de la résolution désirée, des paramètres du panneau de contrôle, etc.
- Sauver ce bureau en sélectionnant l'option "SAUVER LE BUREAU".
- Renommer le fichier DESKTOP.INF/NEWDESK.INF qui vient d'être créé en lui conservant son extension en ".INF". Le nouveau nom devra refléter au mieux le type de bureau sauvegardé. Par exemple : "640_400.INF" pour la haute résolution, "320_200.INF" pour la basse résolution, "REDIGER3.INF" pour un bureau dédié au Rédacteur III, "UNITERM.INF" pour une application avec Uniterm et ses caractéristiques modem propres.
- Copier tous ces fichiers ".INF" dans le sous-dossier SUPERBT (\AUTO\SUPERBT\).

Si des programmes travaillent sous GDOS (comme EVOLUTION, CALLIGRAPHER PRO, SUPERBASE PRO, DEGAS ELITE, etc), ils utiliseront certainement des fichiers ASSIGN.SYS différents. SuperBoot vous permet, là aussi, de sélectionner le juste fichier ASSIGN.SYS. La procédure est la même que pour les fichiers DESKTOP.INF/NEWDESK.INF. Copiez tous ces fichiers ".SYS" dans le sous-dossier SUPERBT.

Le remplacement du programme GDOS.PRG par le programme G+PLUS.PRG ou SPDGDOS.PRG est très fréquent. Dans ce cas la gestion des fichiers ASSIGN.SYS et dérivés ou EXTEND.SYS respectivement n'incombe plus à SUPERBT.PRG. Il convient de laisser de coté les performances de SuperBoot à l'égard du GDOS et d'exploiter pleinement le programme G+PLUS ou SpeedoGDOS selon les indications du manuel d'utilisation.

La colonne "OTHER" de la page de sélection des fichiers

est réservée aux fichiers de données autres que ceux déjà présentés (DESKTOP.INF, ASSIGN.SYS, etc...). Par exemple, si vous devez choisir un fichier parmi "RAM_64K.INF", RAM_128K .INF" ou "RAM_256K.INF" pour votre programme RAMDISK.PRG contenu dans le dossier AUTO. Autre exemple: si vous avez un programme PLAYSND.PRG associé à un fichier avec l'extension ".SND" à choisir parmi une bibliothèque de sons digitalisés.
Il vous sera présenté une page découpée en 8 parties correspondant à 8 programmes différents avec leurs fichiers de données associés.

* Descriptive Name - C'est l'en-tête qui sera affiché. Faire en sorte que ce nom soit évocateur.

* File Extender - En 3 lettres obligatoires, donnez l'extension des fichiers à considérer, par exemple ".SND" ou ".INF". Attention : si le suffixe a moins de 3 lettres, l'extension sera changée en ".ERR" indiquant qu'il y a une erreur.

* File Kind - Parce qu'il y a deux types de fichiers à distinguer:

Type 1: comme les fichiers accessoires; les fichiers actifs conservent leur extension, tandis que les fichiers inactifs voient la dernière lettre de leur extension transformée par un "X". Dans nos exemples, les fichiers sons sont du type 1.

Type 2: comme les fichiers ASSIGN.SYS ou DESKTOP .INF. Un seul et unique fichier doit être sélectionné parmi tous. Dans nos exemples, RAMDISK.PRG est du type 2. En effet, il faut choisir un des fichiers "RAM_xxxK.INF" dont aura besoin le programme RAMDISK.PRG à son lancement. Mieux encore: SuperBoot peut renommer le fichier "RAM_xxxK.INF" en "RAMDISK.INF". Toutes les tailles de fichiers de données sont acceptées.

* Source - Cheminement jusqu'à l'endroit où se trouvent les fichiers. Vous pouvez les mettre dans la racine principale du répertoire (le chemin est: "\") ou bien vous pouvez les mettre dans un sous-dossier AUTO, nommé "OTHER", que vous créerez (le chemin sera: "\AUTO \OTHER\").
Attention: des fichiers destinés à des usages différents peuvent avoir des extensions identiques, par exemple "RAM_xxxK.INF" et DESKTOP.INF/NEWDESK.INF.
Dans ce cas, la distinction se fera justement par le choix d'un cheminement différent. Et pour notre exemple, on disposera les fichiers de bureau du type DESKTOP .INF/NEWDESK.INF dans le sous-dossier SUPERBT et les fichiers annexés au programme RAMDISK.PRG seront placés dans le sous-dossier OTHER, ceci pour éviter la confusion.

* Dest - C'est le cheminement pour les fichiers du type 2 avec en plus la possibilité de renommer le fichier destination. Par exemple, le fichier "RAM_xxxK .INF" deviendra "RAMDISK.DAT" pour être directement utilisé par le programme RAMDISK.PRG.
Voici quelques exemples:

```
Descriptive Name: Sons
File Extender: .SND
File Kind: 1
Source: C:\AUTO\
Dest:

Descriptive Name: Ram
disk
File Extender: .INF
File Kind: 2
Source:
A:\AUTO\OTHER\
Dest:
A:\AUTO\RAMDISK.DAT
```

et deux autres exemples pour la compréhension, car les fichiers ".INF" et ".ACC" sont directement gérés par SuperBoot (voir plus haut):

```
Descriptive Name: Acc
File Extender: .ACC
File Kind: 1
Source: C:\
Dest:

Descriptive Name:
Bureau
File Extender: .INF
File Kind: 2
Source:
C:\AUTO\SUPERBT\
Dest:
C:\DESKTOP.INF
```

Lors de l'édition, le bouton HELP est à votre disposition ainsi que le bouton "Directory" pour vous aider dans l'écriture des cheminements via le sélecteur d'objet. Quand vos sélections ou les changements sont faits, vous pouvez soit sauvegarder "SAVE", soit annuler "ABORT".

Une initialisation vécue

A l'allumage de l'ordinateur (disquette d'initialisation insérée dans le lecteur dans le cas d'un système sans disque dur) l'unité disque(tte) de boot est lue.

Lorsque SuperBoot est exécuté, selon son paramétrage, l'image de présentation est affichée ou non et le mot de passe est demandé ou non : "Enter access code :". Au bout de trois essais ratés, le système se bloque et il faut procéder à une nouvelle initialisation.

Une fois admis au coeur de SuperBoot, deux modes vous permettent d'interagir.

La touche "F" est une bascule entre les deux modes. "Touches de fonction seulement" (selon le réglage de "F-Key only mode" dans le programme SUPER_CS. PRG) où vous ne pouvez ni sélectionner, ni désélectionner individuellement les fichiers d'une part et d'autre part, le mode de sélection complète, fine et détaillée des fichiers.

Une fois les sélections opérées comme vous le souhaitez, pressez la touche ESC, ou bien appuyez sur une des touches de fonction pour sélectionner une des 30 configurations prédéfinies. Alors, un message vous informe que SuperBoot est en train de revoir les fichiers ("Now revising files..."). Pendant ce laps de temps, n'interrompez pas le fonctionnement du micro-ordinateur, de la lecture du disque ou de la disquette.

Si aucune modification n'est utile à l'état des présélections, appuyez sur la touche UNDO.

Les agréments images et son

Parce que l'initialisation du système prend du temps - qui peut être bref ou plus long - SuperBoot permet l'affichage d'une image. Cet écran de présentation se fait par la sélection d'une image Degas (format compressé ou non, couleurs ou monochrome), Néochrome ou Tinystuff. Pour ces deux derniers formats d'image, une rotation des couleurs permet quelques effets visuels.

Cet écran sera mis à profit dans la dissuasion contre toute tentative d'accès au disque dur (à utiliser avec la protection par mot de passe), si le système est mis à disposition de personnes (public, élèves, curieux, etc) se révélant indisciplinés par exemple. Rien non plus ne vous empêche d'afficher une belle image aux couleurs animées pour le plaisir de l'oeil en tirant parti du dépassement du délai d'affichage défini dans le programme SuperBoot Construction Set.

Si une image, toujours la même vous lasse... laissez SuperBoot s'occuper du choix de l'image. C'est l'option "Randomizer". Indiquez-lui seulement le chemin où se trouvent les images.

Si SuperBoot est capable d'imiter le Macintosh pour l'écran de présentation, il peut tout aussi agrémenter votre environnement sonore.

Le "keyclick" coupera à l'initialisation le son du moniteur perçu comme irritant.

Plus fort encore : apparu avec les versions 7.0 et 7.4, le son accompagne SuperBoot tout comme l'image. Dans les dernières versions il est proposé son ou image ou encore son et image.

Le son peut être au format Digisound ".SND" ou son DMA mono ou stéréo avec choix de la fréquence d'échantillonnage (machines équipées DMA comme le STE). Avec la version 8.0 une séquence de plusieurs images peut être produite. Combinée au son, un fichier de donnée ".STS" genre scénario est créé automatiquement.

"Bientôt sur vos écrans"

Les vues présentées dans cet article sont extraites de SuperBoot Construction Set version francisée (non diffusée) de SuperBoot v6.0.

Elles devraient vous aider dans l'usage de ce programme qui permet de personnaliser SuperBoot. En attendant la traduction du manuel de SuperBoot v8.0 - l'actuelle version disponible - n'hésitez pas à m'écrire à la rédaction pour toute information, question ou problème.

Bruno CHRISTEN

DESSINE MOI UNE ICÔNE

Troisième partie

Voici une sélection d'icônes provenant des nombreuses disquettes reçues, suite à notre appel. Voici imprimé le fruit de l'inspiration et du travail de quelques dessinateurs d'icônes.

Il est clair que l'utilisation des outils graphiques et en particulier des éditeurs d'icônes n'est pas un obstacle à la création. Pour certains l'abondance des productions nous à surpris, pour d'autres un entraînement au concept du 32x32 s'impose.

Mea-culpa

Avant de poursuivre permettez-nous un mea-culpa. La lecture de l'article de la deuxième partie de la série "Dessine moi une icône" a pu paraître amphigourique à beaucoup d'entre vous. En effet, des problèmes techniques, n'ont pas permis d'illustrer le propos par les images prévues.

Pour suivre, reportez-vous au numéro 14 de Start Micro Magazine. Concernant les effets possibles au sein des icônes, l'effet d'ombre était bien illustré. L'effet de néon, lui, était illustré page 72, malgré une erreur de légende où il fallait lire "Effet de néon." au lieu d'effet de pin's. Les icônes au look de pin's sont délicates à représenter en raison du petit nombre de pixels disponibles. Aussi, pour donner cet aspect, les objets qui doivent être de petites tailles seront présentés sous la forme de contours (épaisseur de l'ordre du pixel). A l'aide de quelques couleurs, le remplissage uniforme des contours terminera l'apparence de pin's. Une idée à propos de l'illustration : pourquoi ne pas faire l'icône dédiée aux fichiers "*.ACX" ?

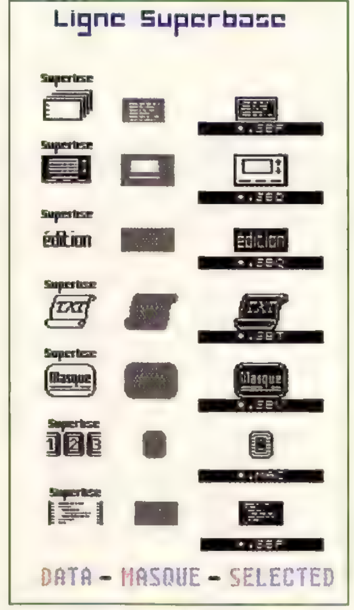
De nouvelles lignes graphiques

Réaliser une série d'icônes est facile par la mise en évidence de caractéristiques communes soit de couleurs, soit de formes ou de structures, soit de blocs.

Ici, la série pour le logiciel Superbase, a été créée avec une idée simple. Etant donné le nombre important d'extensions utilisées pour chacun des fichiers, il a été décidé que l'identification du point commun à tous les fichiers devait être tout aussi important que la différenciation de chaque type de fichier. Ainsi le mot "Superbse" sur chaque dessin d'icône fait apparaître nettement

Effet de pin's.

l'appartenance du fichier à ce logiciel et à cet ensemble de fichiers où chacun se différencie par un dessin propre au type représenté (fichier de définition, de données, texte, programme DML, etc).



Une série d'icônes dédiées à un logiciel.

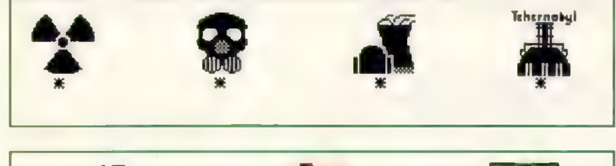
Des graphistes du Sud-Est de la France (région forte en lumière et couleurs), amateurs d'arc-en-ciel, en mettent partout dans les icônes... pourquoi pas. Merci pour ces chaleureuses et chatoyantes couleurs. Le résultat est agréable et donne naissance à un style original.



En vrac

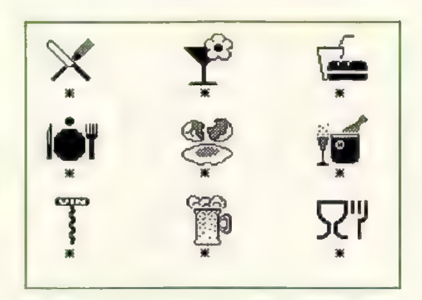
Il faut remarquer que les icônes couleurs permettent une plus grande expressivité, alors que les icônes monochromes, suscitent bien plus l'ingéniosité.

Dans les envois parvenus à la rédaction, il est fréquent de constater des icônes à thème.





D'autres icônes ne sont que les versions 32x32 de logos ou de symboles connus.





Dommage que La CINQ n'existe plus, leur dernier logo était beau, mais peut-être un cauchemar pour l'infographiste.

Les périphériques informatiques ont toujours la part belle dans l'activité des infographistes.

Tel est le point des premiers envois reçus dans les deux mois suivant la parution du premier article de notre série.

Beaucoup d'autres icônes ne sont que des copies, en plus mauvais en général, des icônes du monde Mac ou Windows. Celles-là sont ignorées pour des questions évidentes de paresse du graphiste ou d'absence d'originalité graphique.



Avis aux créatifs ; avec la dernière version de Gemini - bureau alternatif - un pas de plus est franchi dans la difficulté. Le format d'icônes comprend une matrice encore plus petite... encore une prouesse à satisfaire!

Créez et continuez à nous faire parvenir vos oeuvres.

Bruno CHRISTEN



LE MONDE DE LA DÉMO

Productions étrangères

Quelques nouvelles arrivées, mais le plus gros reste à venir les prochains mois. En effet, beaucoup de groupes étrangers peaufines leurs démos, pour les coding-party qui vont avoir lieu.

PAPA WAS A BLADE RUNNER

EKO

Déjà fort bien connu, sur la scène Falcon, grâce à leur première production dont nous vous avons déjà parlé il y a quelques temps, qui consistait en des points 3D. Cette fois, EKO nous propose, encore, de démontrer les capacités du FALCON avec 4 effets sublimes. Au tout début, les logos du groupe et de la démo apparaissent en utilisant une technique d'interpolation de points (technique que l'on étudiera le mois prochain, dans la rubrique programmation) parfaitement synchronisés avec la musique. Le second effet est fort bien réalisé, il s'agit d'un cube en 3D mappé, le meilleur réalisé à ce jour sur machine possédant un 680xx. De plus, le programmeur ne s'arrête pas là. Grâce à sa routine, il nous affiche plusieurs petits cubes mappés pour former des vectorballs cubes. Ensuite, l'effet certainement le plus technique de la démo: vous aurez le droit d'assister à de la 3D face pleines avec intersections de faces par un autre objet. Le dernier effet est certainement le plus beau visuellement. Il s'agit de fractales. Mais pas n'importe comment. On zoom dans la fractale avec un nombre impressionnant d'itélérations (Hum!). Bref, une démo à posséder absolument par tous les moyens. On regrettera tout de même que les effets restent affichés un peu longtemps.





PENTAGONIA

PENTAGON

Encore une démo Falcon. Mais il n'y a pas de quoi se réjouir... Les effets sont très médiocres comme du Glenz 24 Faces en 2 Vbl sur Falcon c'est un peu léger ! Attendons leur prochaine réalisation...

MAGGIE 12

DELTA FORCE et MAGGIE TEAM

Ce nouveau numéro du Maggie nous aura vraiment déçu. Rien de bien intéressant, pas d'intros. Bref, on attend mieux de l'équipe du Maggie, car depuis que DELTA FORCE ne s'en occupe plus, c'est pas génial!

DING'O

DUNE

En étant les auteurs, nous n'émettrons pas d'avis dessus. Bref, une petite démo réalisée pour vous annoncer toutes (ou presque) les prochaines démos, jeux et utilitaires. Vous pourrez vous-même la tester car elle se trouve sur la disquette du magazine. La démo devrait fonctionner sur toutes les machines du 520 STF au FALCON en passant, bien sûr, par le TT.



DISTORCED DREAM

ADRENALINE

Cette nouvelle démo du groupe Adrenaline sur Falcon est bien réalisée, quoiqu'un peu courte, mais ce n'est pas grave. Au programme, de la 3D par point, tunnel dots, et quelques autres effets sympathiques qui en font une démo agréable. Bref, une démo a se procurer. Le mois prochain nous vous parlerons de la REAL BRUTAL TECHNO DEMO II une autre démo d'Adrenaline, cette fois-ci sur ST. De plus, vous pourrez trouver sur la disquette un playeur de soundtrack en accessoire pour Falcon réalisé par le programmeur de la démo. (Ne fonctionne pas avec Universal selector).

MUSIC COMPILE 1

INDEPENDENT (Channel 38/Newline/Risk/Aura/Animal Mine/Lazer/Avena)

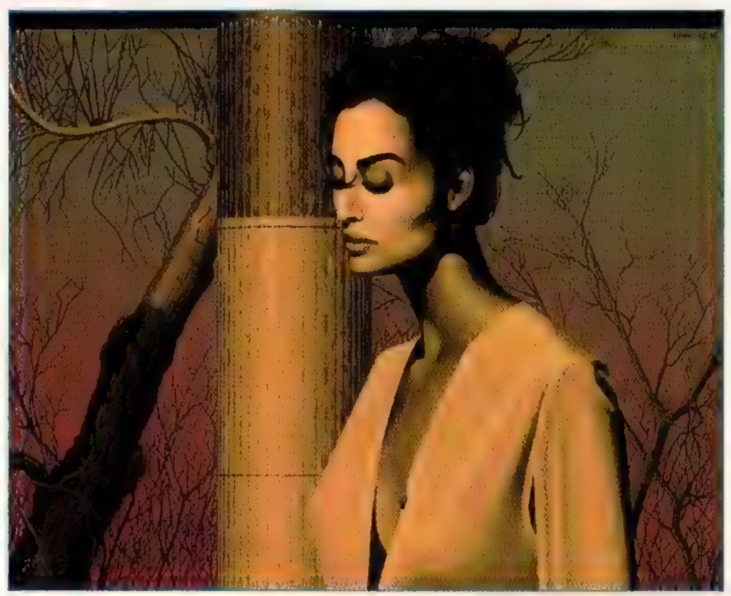
Ce sound disk est le premier sur Falcon contient près de 1 méga 6 de musiques soundtrack compactées. Elles ont été réalisé pour la compétition de l'ASSEMBLY 680XX. Avec un look très design et une dizaine de musiques, c'est un sound disk agréable. A savoir que Independent est une alliance surtout allemande, basée sur Falcon qui contient 8 groupes dont : ANIMAL MINE, AURA, AVANGERS, CHANNEL 38, LAZER, MUGWUMPS, NEWLINE, RISK.

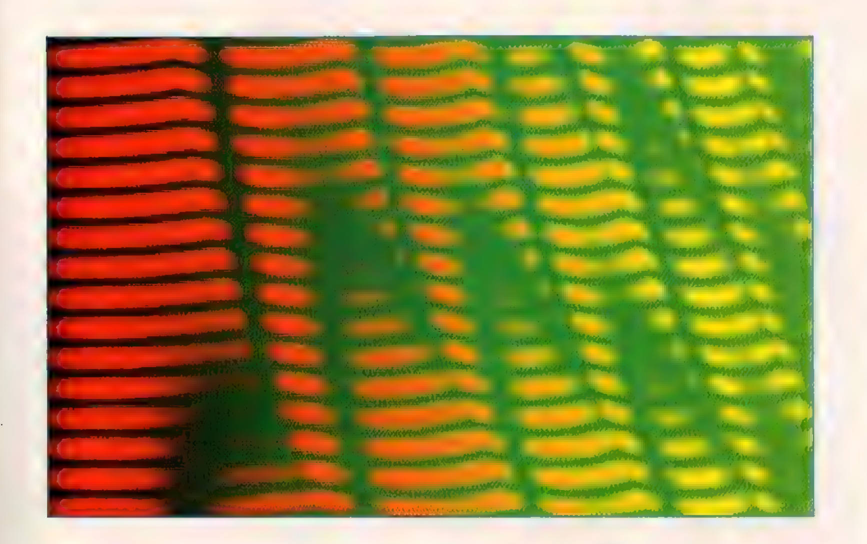
CODING PARTY

Les coding party en Allemagne se portent bien puisque 2 sont annoncées. Une, pour le mois de février et l'autre pour le mois d'avril.

Dresden coding convention II. Après le grand succès de leur première coding party, les organisateurs ont décidé de renouveler l'expérience.

Cette coding party est organisée par NEW LINE et a eu lieu du 25 février au 27 février à Dresden. Les organisateurs attendaient près de 150 personnes. La coding représentait deux machines, le Falcon et l'Archimedes. De nombreux groupes ont répondu présent comme : Aura, Lazer, Npg, Inter, Animal Mine, Channel 38, Avangers, Risk, Respectables, Sentry, Light, Crime. Les prix sont aussi intéressants. En effet, les premiers prix pour les graphistes et musiciens étant une JAGUAR!



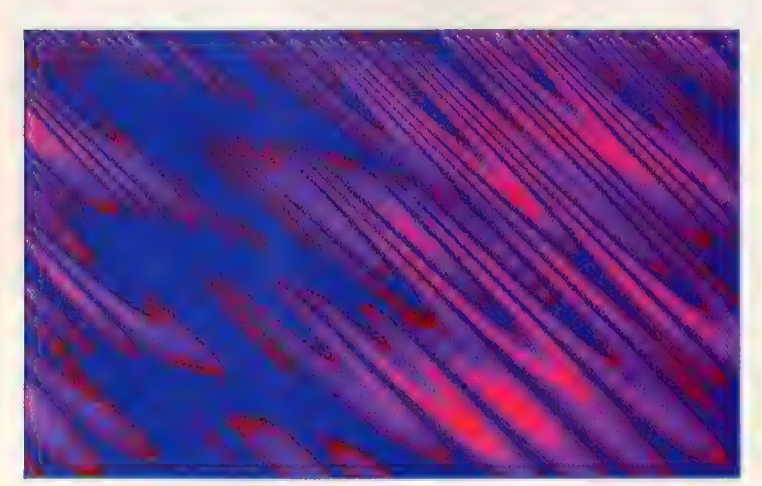


FRIED BITS 2 est une autre coding party allemande sur FALCON. Cette fois, elle est organisée par l'alliance INDEPENDENT et pas seulement NEWLINE. Elle aura lieu du 1er avril au 4 avril à Bremen. Les organisateurs attendent environ 200 personnes. De nombreux seront présents comme : Aura, Lazer, Npg, Newline, Inter, Animal Mine, Channel 38, Avangers, Risk, Respectables, Mugwumps, Synergy, Sanity, Sentry, Light et beaucoup d'autres. Encore quelques Jaguar à gagner!

SATURNE PARTY 2 est une coding surtout Amiga mais les organisateurs veulent en faire une coding multimachines. Elle aura lieu du 22 au 24 Avril et sera située à Chelles dans le 77 à 20 Kms à l'Est de Paris. Consultez les actus du 3615 STARTMICRO pour l'adresse exacte et les informations nécessaires ou téléphonez au (1) 60.01.93.80. 1000 personnes sont attendues....

Dans quelques mois vous trouverez sur la disquette du magazine la démo jouable d'un jeu réalisé par DUNE. Il s'agit là d'un WOLFEINSTEIN 3D futuriste sur ST et FALCON.

Pour recevoir la pré-version d'un programme de dessin pour FALCON il vous suffit d'envoyer une disquette (avec quelques choses dessus!) et des timbres à : PIGNARD Arnaud, 4 Square Eugène Varlinarlin, 91000 EVRY.



De plus vous pouvez nous envoyer vos démos à cette même adresse pour quelles soient testées dans le magazine.

C'EST LA FIN

Rendez-vous le mois prochain avec encore plus de news et surtout un compte rendu de la coding party du mois de février. Surtout contactez-nous si vous avez réalisé une démo par courrier ou sur le serveur 3615 START-MICRO.

Arnaud PIGNARD

NEWS

La démo d'Avena est bientôt terminée et devrait comporter plus de 30 effets dont UNE Guest Part de SANITY. Elle devrait sortir à la DRESDEN Convention. Bref ,certainement une très bonne démo...

Lig Lury de New Trend prévoit de sortir une petite démo pour cette coding party.

INTER a rejoint l'Alliance INDEPENDENT.

Atari a annulé sa participation cette année au CeBIT 94. Il y a deux raisons : ATARI et COMMODORE devrait avoir un stand unique (Etrange !), la seconde est que le CeBIT est un salon "professionnel" et qu'Atari a plutôt tendance à délaisser l'informatique pour la console...

AMAZINE 5 devrait être sortie au moment où vous lirez ces lignes.
L'interface a totalement été refaite.

Electroniques Images devrait bientôt nous montrer sa nouvelle démo. On attend avec impatience...

La nouvelle démo de Suicidal Tendencies devrait être sortie quand vous lirez cette info.

Leviathan a ouvert un nouveau BBS pour FALCON. De plus, ce dernier aurait créé un nouvelle société d'édition avec les meilleurs programmeurs, graphistes et musiciens sur FALCON. Ces derniers recherchent des offres pour s'élargir.

Un soundtrack 32 voix 16 bits serait en vente en Angleterre...

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION





























Ce bon peut être découpé, photocopié ou retourné.

BON DE COMMANDE à retourner à:

FC Press,
BP 225 - 92306 Levallois-Perret CEDEX.

Je commande les numéros suivants au prix de 38 F le numéro + 15 F de port :

❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10
❑ 11 ❑ 12 ❑ 13 ❑ 14 ❑ 15

Nom : ____________________
Prénom : ____________________
Adresse : ____________________

Code Postal : ____________________
Ville : ____________________
Pays : ____________________

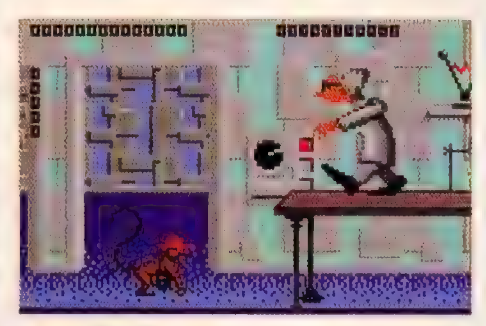
ACTION EN POCHE

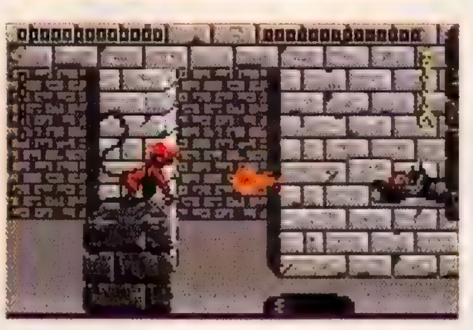
Le renouveau du Lynx

Start Micro magazine inaugure ici un nouveau rendez-vous mensuel pour les fans de la console portable couleur Lynx. Cette première édition est orientée action, avec la sortie de 2 nouveaux jeux.

Profitant de l'intérêt suscité par la nouvelle console Jaguar, Atari a décidé de relancer sa console portable: réapparition de la machine et de ses jeux chez les grands revendeurs US, grosse campagne de publicité, annonce de nombreux titres pour 1994. Bref, le Lynx effectue un retour, d'autant plus remarqué, que malgré son âge (presque 4 ans), elle demeure la seule console portable couleur 16 bits du marché.

Cette première rubrique sera essentiellement consacrée à deux nouveaux jeux venant de faire leur apparition sur le marché français: Gordo 106 d'Atari et Desert Strike de Telegames.







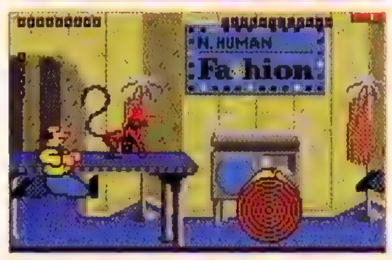
Gordo106

Gordo est un sympathique singe de laboratoire. L'expérience 106 a eu, sur lui, un effet inespéré: ses capacités intellectuelles ont été multipliées par 100. Et le voilà qui se met dorénavant à penser: "Qui suis-je?", "Où suis-je?", "Pourquoi suis-je enfermé?", "Qu'est ce que tous ces animaux font dans des cages?". Alors que ces questions tournent dans sa petite cervelle, une réponse émerge "il faut s'enfuir..." Le voilà qui ouvre sa cage et part à la recherche de la sortie.

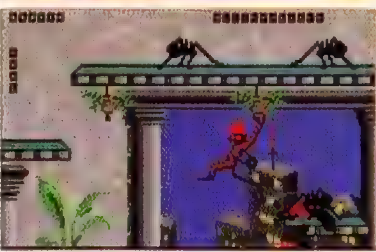
Sur 6 niveaux (chacun comportant jusqu'à 8 étapes) il vous faudra aider Gordo à s'évader tout en délivrant les autres animaux enfermés que vous croiserez. Celui-ci peut sauter, escalader, marcher, courir, se balancer aux lustres, s'accrocher aux rideaux, et jeter des pommes à tous ceux qui viendraient s'interposer à ses objectifs... Gordo106 est un jeu de pla-



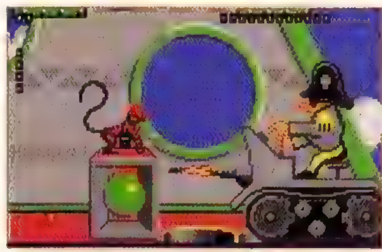














teformes très traditionnel et sans réelle surprise. Les graphismes sont sympathiques, certains niveaux étant très colorés. Le scrolling différentiel est fluide et les décors intègrent de nombreuses animations. La jouabilité est bonne, même si le niveau général est assez élevé. En effet Gordo106 n'est pas facile et ceci dès les premiers niveaux. Les sons et musiques sont classiques mais variés.

Gordo106 est un petit jeu marrant qui, par sa difficulté et l'étendue de ses niveaux, ravira les accrocs des jeux de plateformes..

Gordo 106
Type: Plateformes
Edité par: Atari
Distribué par: Accord
Prix: 300 F environ
Note générale: 70%

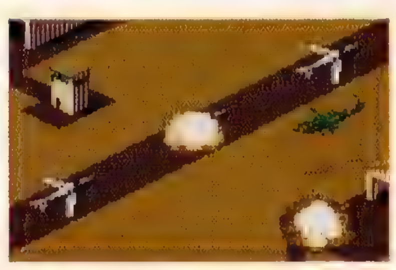
NEWS LYNX

A l'heure où vous lirez ces lignes plusieurs nouveaux jeux Lynx seront disponibles: Double Dragon (adaptation d'un beat'em up célèbre), Battlewheels (une course de voitures en 3D façon Mad Max), Ninja Gaiden III (la suite de Ninja Gaiden). D'autres annonces sont faites pour le mois d'Avril de trois nouveaux jeux Lynx: Fat Bobby (un jeu de plateformes où vous incarnez un "guitare héros" à la recherche des autres membres de son groupe rock), Raiden (l'adaptation Lynx d'un des plus célèbres jeu d'arcade qui connaît aujourd'hui un gros succès sur Jaguar) et Eye of the Beholder (l'un des plus célèbres jeu de rôle sur PC et la première cartouche Lynx avec sauvegarde des parties). Enfin, le titre le plus attendu sur Jaguar, Alien Vs Predator, devrait sortir simultanément sur Lynx. Voilà qui promet...

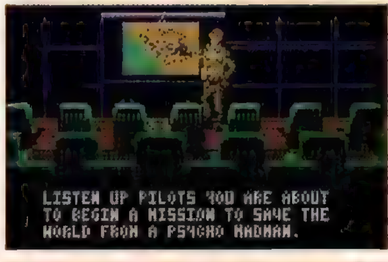


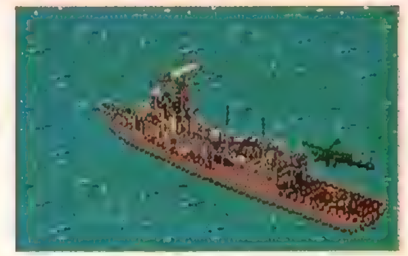
Desert Strike

Le sous titre «Return To The Gulf» est des plus explicites. Vous voilà replongé à bord de votre hélicoptère, en plein désert irakien, affrontant les troupes de Saddam Hussein. Le jeu se compose de 4 campagnes. Chaque campagne est constituée de plusieurs missions qu'il vous faudra remplir dans l'ordre. Les missions sont assez variées: destruction de sites Radar, attaques d'aéroports, récupération de prisonniers, destruction de bâtiments et d'usines,

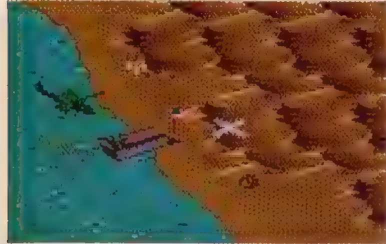


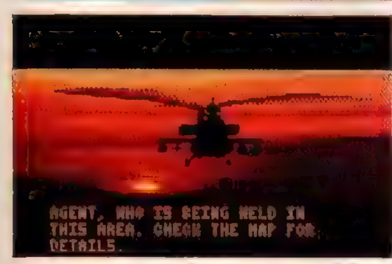


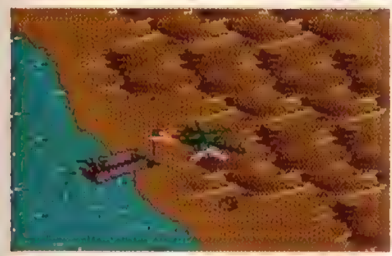


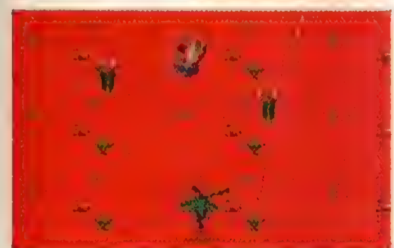












repérage de base. Mêlant action et simulation, Desert Strike vous oblige à surveiller de nombreux paramètres: état de votre hélicoptère, consommation de fuel, munitions restantes, nombre de personnes embarquées à bord. Autant de paramètres qui compliquent votre tâche, sans oublier les forces irakiennes, plutôt bien munies en armes: batteries aériennes, missiles terre/air portables, etc. Une fois «largué» sur le terrain des opérations, vous n'aurez vraiment pas le temps d'admirer le paysage. Il faut une grande dextérité dans le pilotage de l'hélicoptère pour pouvoir éviter la pluie de missiles qui s'abat contre vous. Les forces adverses sont en effet, dans le jeu, bien plus coriaces qu'elles ne l'ont été en réalité de lors de la dernière guerre. Parfaitement adapté du jeu d'Electronic Arts (sur PC et Megadrive) par Telegames, Desert Strike est une des meilleures cartouches Lynx. La vision en 3D isométrique, la fluidité du scrolling, les scènes intermédiaires animées, la richesse des commandes, les nombreux écrans de contrôles, tout concoure à faire de cette simulation l'un des jeux les plus captivants du moment, sur lequel vous passerez de nombreuses heures avant d'en voir la fin.

Desert Strike
Type: Arcade/Simulation
Edité par: Telegames
Distribué par:
Guillemot International
Prix: 350 F environ
Note générale: 89%

Jeux Disponibles

Si vous aviez un peu décroché avec l'actualité, voici la liste des jeux Lynx disponibles:

Titre	*Type*
A.P.B.	Arcade
Awesome Golf	Sports
Baseball Heroes	Sports
Basketbrawl	Sports
Batman Returns	Plateforme
Block Out	Stratégie
Blue Lightning	Action
Bill & Ted's E.A.	Aventure
California Games	Sports
Checkered Flag	Sports
Chip's Challenge	Puzzle
Crystal Mines II	Puzzle
Desert Strike	Stratégie
Dinolympics	Puzzle
Dirty Larry:	Action
Dracula the Undead	Aventure
Electrocop	Aventure
European Soccer	Sports
Fidelity Chess	Stratégie
Gates of Zendocon	Shoot'eM up
Gauntlet III	Aventure
Gordo 106	Plateforme
Hard Drivin'	Course
Hockey	Sports
Hydra	Arcade
Ishido	Stratégie
Jimmy Connors Tennis	Sports
Joust	Arcade
Klax	Stratégie
Kung Food	Combats
Lemmings	Stratégie
Lynx Casino	Stratégie
Malibu Bikini Volley	Sports
Ms. Pac-Man	Arcade
NFL Football	Sports
Ninja Gaiden	Arcade
Pac-Land	Arcade
Paperboy	Arcade
Pinball Jam	Action
Pit-Fighter	Combats
Power Factor	Action
Qix	Arcade
Rampage	Arcade
Rampart	Stratégie
RoadBlasters	Course
Robo-Squash	Sports
Robotron:2084	Arcade
Rygar	Arcade
Scrapyard Dog	Plateforme
Shadow of the Beast	Stratégie
Shanghai	Stratégie
Steel Talons	Arcade
S.T.U.N. Runner	Arcade
Super Skweek	Stratégie
Switchblade II	Plateforme
Slime World	Aventure
Toki	Plateforme
Cyberball 2072	Sports
Turbo Sub	Shoot'em up
Viking Child	Aventure
Warbirds	Stratégie
World Class Soccer	Sports
Xenophobe	Arcade
Xybots	Arcade
Zarlor Mercenary	Shoot'em up

Ces jeux Lynx sont disponibles chez Ultima, Games2048, La Samaritaine et certaines Fnacs...

CYBERMORPH

La nouvelle ère

Pour inaugurer cette nouvelle rubrique mensuelle consacrée au Jaguar, la première console 64 bits, nous vous présentons en détail Cybermorph. Bien plus que le premier jeu du Jaguar, Cybermorph marque une nouvelle ère dans le jeu vidéo...

En découvrant Cybermorph pour la première fois, on réalise qu'en terme d'animations 3D nous n'avions encore rien vu. Jamais un jeu n'avait offert au joueur une telle liberté de mouvements. Jamais un simulateur 3D ne nous avez offert de décors aussi riches. Jusqu'à aujourd'hui un univers 3D simulé, c'était un univers plat dans lequel se perdaient quelques bâtiments trop parfaitement rectangulaires et quelques pyramides sensées représenter d'infranchissables montagnes. Avec Cybermorph, le paysage est fait de rondeurs, de canyons, de falaises, de bâtiments aux formes complexes. Et vous, le joueur, vous êtes jeté dans cet univers avec une totale liberté de mouvements. Vous allez où bon vous semble, sans aucune contrainte. Vous pouvez slalomer entre les tours des villes, passer sous certains obstacles, narguer les vaisseaux ennemis en leur tournant autour...



Et, plus vous jouez à Cybermorph, plus vous ressentez à quel point ce jeu est en train de modifier l'idée que vous vous faisiez des consoles vidéo...



L'histoire

La guerre galactique a commencé, et l'arme absolue a été créée: une technologie qui permet aux robots de se reconstruire eux-mêmes. Au fur et à mesure que le terrible Empire Pernitia ajoute, planète après planète, à son empire grandissant, leur technologie régénératrice se perfectionne.



L'empire Pernitia s'approprie armes et ravitaillements enfermant tout ce qui a le plus de valeur dans des cocons hermétiques.

Fort heureusement, vos forces ont conçu de nouvelles armes... Certains des plus importants savants ont même été cryogénés et insérés également dans des cocons.

Malgré tout, la rébellion s'organise. Vous avez été désigné pour piloter le seul vaisseau de guerre encore disponible: le Cybermorph Transmogriffon, ou "T-Griffon", un vaisseau d'attaque transformable. Le T-Griffon peut survoler en rase-mottes la surface des planètes à des vitesses vertigineuses. Sa géométrie variable lui permet de changer de forme afin de maintenir une aérodynamique idéale quelles que soient les conditions de vol.

Le but du jeu est de reprendre à l'Empire Pernitia les 5 galaxies peuplées de l'univers. Pour cela vous devrez vous rendre sur chacune des 8 planètes que comportent chaque galaxie et vous devrez récupérer les cocons afin que les "Combattants de la Résistance" puissent à nouveau disposer d'armes adéquates, de l'équipement et des niveaux de connaissance nécessaires pour arrêter l'expansion de l'Empire Pernitia.



Quand Skylar parle

Le T-Griffon dispose d'une intelligence holographique nommée Skylar, qui vous donnera des informations essentielles durant les combats. Skylar vous tiendra vocalement informé des renseignements nouvellement obtenus sur la surface de la planète. Quand vous récupérez tous les cocons détectés dans un secteur, Skylar active le code de récupération et le portail de téléportage s'ouvre pour vous amener dans un autre secteur.

La voix de Skylar est particulièrement impressionnante et agréable. Elle ne manque pas d'ironie, puisqu'elle n'hésite pas à commenter votre pilotage (ce qui vous vaudra, à vos débuts, quelques délicieuses remarques comme «mais où avez-vous donc appris à piloter?»).

A la longue les remarques de Skylar peuvent vous agacer, il est heureusement possible de gérer indépendamment les volumes associés aux explosions, aux bruits du T-Griphon et à la voix de Skylar.

L'aventure 3D

La grande force de Cybermorph s'est d'avoir su mêler shoot'em up, simulation et aventure:

- Shoot'em up, parce que votre principale activité sur chaque

Ce qu'en pense les développeurs

Tous les mois, vous retrouverez dans ces colonnes les meilleures remarques, collectées ici et là, provenant de différents développeurs sur Jaguar. Ces programmeurs ne faisant pas partie d'Atari Corp, leurs commentaires ne manquent pas d'intérêt:

Les programmeurs sont loin de pouvoir exploiter toute la puissance du Jaguar. Selon J.Kingsley, auteur d'Alien Vs Predator: «Nous ne pensons même pas qu'AVP fasse «suer» le Jaguar.»

Jaguar/3DO, quelle est la plus puissante? Il n'y a pas photo: «J'aime bien le Jaguar. Il possède des caractéristiques supérieures à la 3DO particulièrement en terme de performances 2D et CPU» Jez San, Argonaut.

planète consiste à détruire tout ce qui bouge;

- Simulation, parce que la prise en main du T-Griphon requiert un peu de pratique (d'autant que son armement est très varié);
- Aventure enfin, parce que lorsque vous débarquez pour la première fois sur une planète, il vous faudra l'explorer en long et en large. Vous devrez trouver les téléporteurs, les radars, les canyons pouvant servir de raccourcis ou de passage secrets, etc.



Chaque planète comporte ses propres pièges, ennemis, difficultés. Les missions diffèrent légèrement de planète à planète, afin de maintenir constant l'intérêt du jeu.

Le jeu comporte cinq galaxies. Chaque galaxie est formée de 8 planètes, une planète bonus (accessible en trouvant les «anneaux bonus») et enfin, la planète du boss de fin de niveau. Ce qui fait en tout 50 planètes à visiter.

Chaque ennemi est animé de sa propre intelligence et possède sa mission dans la planète: transporter les pods vers les tours de destruction Vertex, surveiller une ville, vous poursuivre jusqu'à votre destruction, etc. Le comportement des ennemis est donc plus ou moins agressif à votre égard en fonction de leur type.

Sur chaque planète un certain nombre de transporteur véhicule des bonus et des armes spéciales. En les interceptant vous pourrez renforcer l'armement de votre T-Griphon.

Une réalisation éblouissante

D'un point de vu technique, Cybermorph est très impressionnant. Tout est en 3D formes pleines basées sur des polygones en Gouraud shading.

L'animation 3D est la plus rapide et la plus fluide qu'il nous ait été donné de voir. Et fait remarquable, elle ne souffre d'aucun ralentissement, même quand le nombre d'objets à l'écran devient important.

Autre exploit de programmation, l'affichage du T-Griphon fait appel à des techniques de morphing 3D: suivant son armement et sa vitesse de déplacement, les formes du T-Griphon se modifient.

Enfin la 3D est bien réelle: vous pouvez aller absolument n'importe où, tout l'univers (paysage, objets, ennemis) étant calculé en temps réel par le Jaguar.

Vous pouvez même partir en marche arrière ou faire demi-tour. Enfin vous pouvez changer de vue (vue vers l'avant, l'arrière, de côté) à votre guise. Certes, Cybermorph n'illustre pas le maximum de puissance offert par les 64 bits du Jaguar. Il faudra, pour cela, attendre que les programmeurs saisissent toutes les finesses de l'architecture hautement parallèle du système ainsi que les nouveaux processeurs.

Mais il démontre cependant magistralement la supériorité du Jaguar sur ses concurrents actuels.

Cybermorph n'est pas un jeu «tape à l'oeil» qui séduit à la première minute. Au contraire, c'est un jeu tout en finesse dans lequel il faut plus d'une demi-heure avant d'en comprendre les subtilités et se laisser séduire. A ce moment-là, il devient impossible de quitter la manette. Cybermorph est si vaste, si varié, qu'il acquiert aujourd'hui au statut de



jeu «culte». Aux USA des clubs de fanatiques se sont créés autour de ce jeu. Le succès rencontré est tel, qu'Atari en a déjà annoncé la suite: Battlemorph. Rien ne pouvait nous faire plus plaisir...

Cybermorph
Action/Simulation 3D
Conçu par: ATD
Edité par: Atari
Fourni en standard avec le Jaguar
Note Globale: 98%

Les Jeux du Jaguar

Voici une première liste des titres attendus en 1994 pour le Jaguar. Les premiers jeux non-Atari devraient apparaître en Mai, les premiers jeux CD-ROM en Août.

21st Century Software	Pinball Fantasies
Accolade	Al Michaels Announces Hardball
	Brett Hull Hockey
	Busby
	Charles Barkley Basketball
	Jack Nicholas Golf
Activision	Return to Zork CD-ROM
All Systems Go	Hosenose and Booger
	Jukebox
Anco Software Ltd.	Kick Off
	World Cup
Argonaut Software	Creature Shock CD-ROM
Atari Corp.	Battlezone 2000
	Crescent Galaxy
	Club Drive
	MPEG 1 and 2 carts
	Star Raiders 2000
	Tiny Toons Adventures
	VR Helmet
Attention to Detail	Battlemorph: Cybermorph 2
	Blue Lightning
	Cybermorph
Brainstorm	x86 Jaguar Development System
Beyond Games Inc.	Battlewheels
	Ultra Vortex
Condor Software	European Football
Gremlin Graphics Ltd.	Zool 2
Hand Made Software	Kasumi Ninja
Id Software	Doom: Evil Unleashed
Imagitec Design Inc.	Evolution Dino-Dudes
	Raiden
Interplay	BattleChess CD-ROM
Krisalis Software Ltd.	Soccer Kid
LlamaSoft	Tempest 2000
Maxis Software	SimEarth
Microids	Evidence
	Commando
Microprose	3D Gunship 2000
Midnite Software Inc.	Car Wars
	Dungeon Depths
Park Place Productions	American Football
Phalanx	Phong 2000
Rebellion Software Ltd.	Alien vs. Predator
	Checkered Flag II
	Legions of the Undead
Silmarils	Robinson's Requiem
Telegames	Brutal Sports Football
	Casino Royale
	European Soccer Challenge
	Ultimate Brain Games
Tradewest	Double Dragon 4
U.S. Gold Ltd.	Flashback
V-Real Productions	Arena Football
	Horrorscope
Virtual Experience	Indiana Jags
	Zozziorx

Les sociétés suivantes «planchent» sur des projets Jaguar mais n'ont pas encore annoncé quels seraient leurs premiers titres:

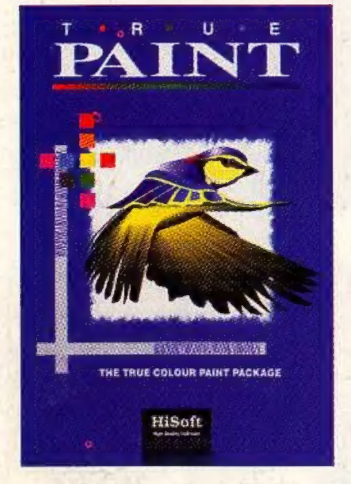
3D Games - 64WD Creation - Atari Games - Borta & Associates - Dimension Technologies - Diskimage - DTMC - Eurosoft - High Voltage software - Loriciel SA - Millenium Interactive Ltd - Ocean Software Ltd - Tiertex Ltd - Titus - Trimark Interactive - Ubi Soft - Virgin.

NOUVEAU

Donnez à becqueter à votre Falcon

Pack dessin, animation, audio, vidéo

3 logiciels indispensables



TRUE PAINT

True paint permet de créer de surprenants dessins grâce à ses nombreux effets de transformations d'images (arasement, contraste, adoucissement...), et comporte des fontions d'animation.

Fonctionne dans toutes les résolutions du Falcon. Utilisable sous GEM. Supporte MultiTOS et SpeedoGDOS.

~~490 F~~
390 F



MUSICOM

"Direct To Disk" stéréo monopiste, avec des effets DSP dont un harmoniseur et un Karaoke.

~~490 F~~
390 F



STUDIO PHOTO

Logiciel de retouche photographique 24 bits extrèmement puissant. Boîte à outils très complète (brosse, aérographe, dégradés, crayon...) et entièrement paramétrable. Plus particulièrement conçu pour les modes True Colour mais accepte néanmoins toutes les résolutions du Falcon. Supporte MultiTOS.

~~690 F~~
590 F

~~1 670 F~~

1 370 F

+

un cadeau d'une valeur de 38 F*

Vous pouvez également commander ces logiciels séparément (voir bon de commande ci-contre).

* Nous vous offrons un exemplaire gratuit du prochain Start Micro Magazine. Pour les abonnés nous vous prolongeons d'un numéro votre abonnement.

Bon de commande à adresser à: **LA BOUTIQUE FC PRESS**
BP 225 - Levallois-Perret Cedex

❑ Je commande le Pack complet au prix de **1 370 F** au lieu de 1 670 F (frais d'expédition inclus).

❑ Je commande seulement le logiciel True Paint au prix de **390 F** au lieu de 490 F + 50 F de frais d'expéditon.

❑ Je commande seulement le logiciel Studio Photo au prix de **590 F** au lieu de 690 F + 50 F de frais d'expéditon.

❑ Je commande seulement le logiciel Musicom au prix de **390 F** au lieu de 490 F + 50 F de frais d'expédition.

Ci-joint mon réglement de FF .... par chèque bancaire ou postal (offre limitée à la France) à l'ordre d'Artipresse.

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
....
Code Postal ....
Ville ....
Pays ....